

**REPORTAJE: VIDA ARTIFICIAL EN ART FUTURA 93**

**650  
PESETAS**

# pcmania

**MICRO**

**AÑO II** REVISTA INDEPENDIENTE

...RIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES

**Número 3**

**EXPANSIÓN  
MS DOS 6.0**

**INFORME  
Conoce tu PC**



**LES MANLEY IN:  
LOST in L.A.**

**Secuestro  
en la meca  
del cine**



**A FONDO  
B-17 FLYING  
FORTRESS**

**2  
DISCOS**



**6  
MEGAS  
DE  
INFORMACIÓN**

**ALTA DENSIDAD**

**LAS MEJORES DEMOS  
DEL MOMENTO  
POLICE QUEST 3  
CASTLE OF DR. BRAIN  
KGB  
PC BASKET**

**ANTIVIRUS: TOOLKIT  
DEL DR. SOLOMON**

**HOLLYWOOD**

**BORIS**

**PREVIEWS**

**Así serán  
POLICE QUEST 3  
ULTIMA VII**



Edita  
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente  
María Andrino  
Consejero Delegado  
José I. Gómez-Centurión

Director  
Domingo Gómez  
Subdirectora  
Cristina M. Fernández

Director de Arte  
Jesús Caldeiro  
Autoedición  
Carmen Santamaría  
Oscar López (Ayudante)

Redactor Jefe  
Javier de la Guardia  
Redacción  
Francisco J. Gutiérrez  
Francisco Delgado  
Susana Herrero  
Oscar Santos  
Enrique Ricart  
Anselmo Trejo  
José C. Romero (Traducciones)  
Secretaría de Redacción  
Laura González

Directora Comercial  
María C. Perera

Coordinación de Producción  
Lola Blanco

Corresponsales  
Marshal Rosenthal (U.S.A.)  
Derek Dela Fuente (U.K.)  
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores  
Fernando Herrera  
Pedro J. Rodríguez  
Manuel Garrido  
Diego Gómez  
Juan J. Fernández  
Juan A. Pascual  
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad  
C/ De los Ciruelos, nº 4  
San Sebastián de los Reyes  
28700 Madrid  
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime  
Altamira, Ctra. Barcelona, Km. 11,200  
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución  
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)  
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la  
Asociación de Revistas de Información

Solicitado control O.J.D.

PCMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.  
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel  
Ecológico Blanqueado sin cloro.

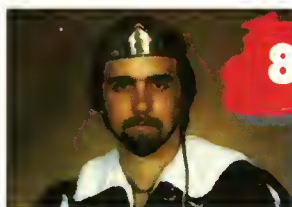
# SUMARIO

AÑO II - Nº 8 JUNIO 1993

## EN ESTE NÚMERO...

### PREVIEW

#### ULTIMA VII



8

¿Quién es Lord British? ¿Qué es la serie Ultima? A estas alturas preguntas como estas pueden ser ridículas. Por lo

tanto simplemente os invitaremos a disfrutar de las primeras imágenes de «Ultima VII». Toda una gajoda.

### PREVIEW

#### POLICE QUEST 3

De niños todos jugábamos a policías y ladrones. Pero, ¿por qué no hacerlo también de mayores? Quizá saber cómo será la nueva aventura de Sierra nos anime o convertir este sueño en realidad. Y esa sí, procurad tener cuidada al leer las derechas a las delincuentes.

14



### PRIMER CONTACTO

#### STRIKE COMMANDER

Dicen que en el software cada día surge algo que supera a la anterior. Buena prueba de ella resulta «Strike Commander», y para comprobarlo no hay más que echar un vistazo a esta sección.



### INFOGRAFÍA

#### ART FUTURA

Una cita con la imagen sintética en España no es algo que pueda verse todas las días. Por esa razón ofrecemos un amplio reposo de los mejores obras que se reunieron en este «Art Futura».

36



### EN PORTADA...



Los Angeles no ha vuelto a ser la misma desde que nuestro amigo Les se pasea por sus calles. Para ayudarlo en su misión, aquí estamos nosotros, y nuestra portada.

4 PRIMERA LÍNEA ¿Qué es la que se está "cacienda" más allá de nuestras fronteras. Para estar al tanto, no os perdáis esta sección.

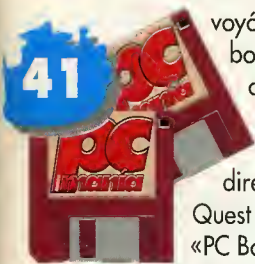
10 PREVIEW Segura que os gusta ser las primeras en saber toda sobre los programas de los próximos meses. Pues así: «L.A. Law», «Task Force», «K.G.B.»...

17 PANTALLA ABIERTA El mejor modo para elegir con acierto, es estar bien informada. Y nuestras analistas, con su ojo crítico, la hacen mejor que nadie.



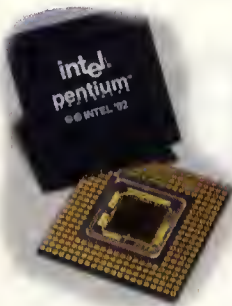
## ALTA DENSIDAD

Los mejores demos, dos discos de alta densidad, seis megas de información, los juegos más novedosos,... ¿Quién lo más, mes o mes? Pero que voyáis obriendo boco con lo que os ofrecemos en éste número, sólo diremos: «Police Quest III», «KGB», «PC Basket»..., y más. Mucho más.



## 58 ANÁLISIS CONOCE TU PC

Conocer, lo que se dice conocer o fondo el PC, no es tarea fácil. Por eso, los expertos de Pcmánia han decidido darle un reposo o lo que todos deberíamos saber sobre los compatibles.



## EXPANSIÓN

### MS-DOS 6.0



Cosí por sorpresa nos ha cogido la aparición de la versión 6.0 de MS-DOS. Pero, poro evitamos problemas, los primeros pasos os resultarán mucho más fáciles de lo previsto si leéis detenidamente este artículo. Analizaremos lo último de Microsoft.

## A FONDO

### B-17

Uno auténtico fortaleza volante. Eso era el B-17, uno de los mayores bombarderos de todos los tiempos. Por descubrir sus secretos, hemos investigado todos y cada una de las opciones que este gran simulador nos ofrece.



68

E

ste es un número es muy especial. ¿Por qué?, as preguntaréis. Por muchas razones, para saber toda porque en él hemos reunido el mejor software para que podáis aprovechar al máxima vuestras ra-

tas de ocio. Empezamos por la partada, protagonizada por «Les Manley: Last in L.A.», una aventura con multitud de sorpresas. Y para continuar con sorpresas, la mejor es leer las páginas una a una. Si os interesan las noticias, las mejores están en este número. Si preferís las previews, las que os hemos preparado na tienen precio. Si os sentís más atraídas por saberla toda sobre la feria de Landres, el repartaje que os ofrecemos os desvelará cada una de sus secretas. ¿Qué aún queréis más? Pues aún hay más. Un artículo que analiza la navísima versión del sistema operativa más difundida en toda el mundo, MS-DOS 6.0. También hemos querido resalveras todas las dudas que siempre os habéis planteado sobre el funcionamiento de vuestra ardenadar y que nadie os ha sabido solucionar. Además, hemos investigado "a fanda" la más potente máquina bélica de la Segunda Guerra Mundial, el B-17. Y la mejor, para el final. Atentas al "bombaza" de Hobbytex, un centra servidor de lbertex que, a buen seguro, dará mucha que hablar. Como padreís observar, cada día procuramos superarnos. ¿Hasta cuándo?, ¡pues hasta el mes que viene!

**40 ESTO TIENE TRUCO** ¿Acoso alguien lo dudaba? Desvelamos los secretos mejor guardados de los programas más divertidos, y que más os atormentan.

**45 PIXEL A PIXEL** Viendo, mes o mes, los obras de arte que recibimos, no nos extrañaría que más de uno llegara a exponer en el Prado, y si no, al tiempo.

**46 HOBBYTEX** ¿Conocéis lo red lbertex? Pues a partir de ahora Hobby Press pone a vuestra disposición una línea de comunicación poro que conectéis con nosotros.

**48 REPORTAJE** Llegamos a Londres, vimos y... bueno, no vamos a decir que vencimos, pero nos procuramos traer todo la información posible sobre lo mejor que mostraron los grandes compañeros en la edición de Primavera del E.C.T.S. El futuro del software yo está aquí, con nombres y apellidos. Justo en estos páginas.

**67 PC SELECCIÓN** En nuestro humilde opinión, siempre habrá programas que destaquen por uno u otro razón, y si además os fiáis de lo que decimos, aquí os ofrecemos, de nuevo, nuestros favoritos.

## 78 CARTAS AL DIRECTOR

Aunque nuestro director es un señor muy ocupado, siempre guarda un huequillo de su tiempo para revisar todas las cartas que vosotros le escribís. Seguid así.

**80 PC SHOP** ¿Una tarjeta de sonido, un disco duro más potente, un nuevo joystick...? Entrad en la tienda de Pcmánia y escoged lo que más os guste.

**82 CONSULTORIO** Y si después de todo lo leído aún os quedan dudas, esto es la sección ideal poro resolverlos.



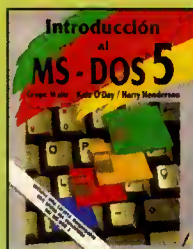


**APLICACIONES  
WORDPERFECT 5**  
173 págs.  
1.300 ptas.

Una vez más, Wordperfect se encuentra con el lector, en un útil volumen de editorial Pirámide, concebido como guía de iniciación para aquellos que se encuentren por vez primera ante un conocido utilitario, o bien como un modo de perfeccionar los conocimientos básicos que ya se poseen. El libro demuestra un claro dominio del tema por los autores, dando ejemplos de lo que se puede hacer en Wordperfect de un modo básico. Formatos y tipos, macros o fusión de archivos, son algunos de los puntos que se comentan en el texto, dejando también cierto espacio al usuario para experimentar con los comandos y funciones que no se describen muy profusamente.

**Ann Elms y Fenella Deards**

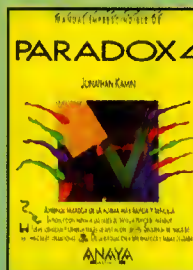
Pirámide  
☆☆  
Nivel «I»



**APLICACIONES  
INTRODUCCIÓN AL MS-DOS 5**  
447 págs.  
3.090 ptas.

Partiendo de un nivel de conocimientos mínimo, el presente texto nos invita a conocer las posibilidades del Sistema Operativo más difundido a nivel mundial en su penúltima versión—recordemos la reciente aparición de la versión 6.0—, sin dejarse prácticamente nada en el tintero. Desde los comandos más simples, hasta un exhaustivo análisis de la memoria del PC, el libro recorre todos los puntos que el lector le puedan resultar útiles o lo ayude a enfrentarse de un modo serio al ordenador, para socorrerle el mayor partido posible. Ameno y bien escrito, es un libro muy recomendable.

**Grupo Waite, Kate O'Day, Harry Henderson**  
Anaya Multimedia  
☆☆☆  
Nivel «I»



**APLICACIONES  
PARADOX 4**  
363 págs.  
3.605 ptas.

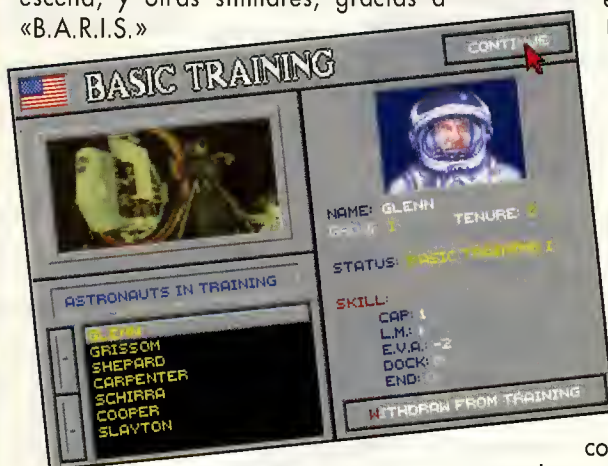
Quizá Paradox 4 no sea una utilidad demasiado popular, acostumbrados a oír nombres como dBase IV, pero de lo que no cabe duda es que se trata de uno de los más potentes gestores de bases de datos relacionales. Su relativa facilidad de manejo, contrasta con la posibilidad de crear complicados sistemas de gestión de un modo bastante simple. Los principales bozcos de este libro, radican en su excelente desarrollo progresivo en cuanto a conocimientos y temas, y su apoyo constante en numerosos ejemplos gráficos, lo que le hace muy atractivo de leer, así como fácil de leer. Excelentes los contenidos y sus explicaciones, que le convierten, como su nombre indica, en un manual auténticamente imprescindible.

**Jonathan Kamin**  
Anaya Multimedia  
☆☆☆  
Nivel «I»



## La Luna Sólo es el Principio

En 1969, el hombre consiguió poner el pie en la luna. "Un pequeño paso para mí, pero un gran paso para la humanidad", fueron las palabras que se pudieron escuchar segundos antes del momento cumbre. Ahora, todos nosotros tendremos la posibilidad de revivir aquella escena, y otras similares, gracias a «B.A.R.I.S.»



o, si preferís el nombre completo, «Buzz Aldrin's Race into Space». Tan sugestivo título corresponde a un completo programa de simulación espacial a todos los niveles.

Con esto nos referimos a que no se trata del típico juego de manejar una nave, ni nada por el estilo. «Buzz Aldrin...» nos invita a vivir toda la emoción de la carrera espacial entre los EE.UU. y la URSS. Todos los preparativos de un lanzamiento, la investigación en cohetes, la selección y entrenamiento de los astronautas, y las pequeñas intrigas que se dan en un proyecto de semejante envergadura, estarán a nuestro alcance en un programa que destaca por su originalidad, calidad gráfica y, muy posiblemente, gran adicción. Interplay apuesta fuerte con este juego, que dentro de muy poco tiempo podremos ver y disfrutar en las pantallas de nuestros monitores.



## Los Hombres de Azul

O dicho de un modo más normal, la policía. Precisamente este cuerpo, ha sido el elegido como protagonista del último proyecto de Tsunami/Accolade, «Blue Force. The Next of Kin». Viene a unirse a la saga de Sierra, «Police Quest», —por algo ambas sagas comparten diseñador— dando un aire diferente a los juegos de "buenos y malos", permitiéndonos adoptar un representativo papel en la lucha contra el crimen. Si a este atractivo argumento le unimos la calidad técnica que presenta el juego, cuando «Blue Force» aparezca en nuestro país, eso de convertirse en un defensor de la ley y el orden represente para todos los usuarios algo más que una simple cuestión de seguridad ciudadana. Seguramente será uno de los modos más divertidos de luchar contra la delincuencia.



No nos cansaremos nunca de repetir —y lo hemos hecho muchas veces—, que el futuro del software de entretenimiento está, mientras

no se invente otra cosa, en el CD-ROM. Es el formato que abrirá las puertas a los más atractivos y completos programas que jamás hayamos visto. Y parece que poco a poco todo el mundo se va convenciendo y nos da la razón.

De momento, los precios de los lectores han bajado sensiblemente y ya es posible encontrarlos por menos de 50.000 pesetas. Y también el número de tiendas que importan todo tipo de CD aumenta día a día. Ahora solamente falta que comiencen a salir CDs en castellano, algunos hay ya en la calle y otros cuantos están en proyecto, y que alguna de las pocas compañías nacionales de software de entretenimiento nos den una sorpresa y diseñen un juego para este formato. Nosotros simplemente dejamos caer la idea, el resto es cosa suya.





## Soldados de Fortuna

Una curiosa mezcla entre juego de rol y estrategia podría ser la mejor forma de definir a «Ambush at Sorinor». La última producción de Mindcraft nos traslada a una época en la que la guerra entre clanes es, como dirían nuestros mayores, el pan nuestro de cada día. Luchar, contratar mercenarios, servir bien a nuestro señor y convertirnos en la fuerza dominante en el país de Sorinor no es tarea fácil, pero sí muy entretenida. Así al menos parece por las primeras imágenes que hemos podido contemplar de este juego, que próximamente aparecerá en el mercado. Desde bosques a pantanos, pasando por tierras heladas y desiertos, cualquier escenario será bueno para conseguir el poder absoluto y gobernar toda el territorio. Nuestros hombres cumplirán fielmente las misiones que les encargamos, tanto en grupo como de forma individual, siempre que paguemos bien y sepamos plantear adecuadamente el combate. Además, si el programa se nos queda

pequeño, podremos crear nuestros propias misiones y escenarios con ayuda del potente editor que incluye el juego. Algo que, desde luego, no podrá ocurrir con «Ambush at Sorinor» será aburrirse.



Cuando parecía que por fin en nuestro país los programas comenzaban a aparecer al mismo tiempo que en el resto del mundo, resulta

que comienza a haber problemas con algunas y algunas, juegos y campañas, y volvemos de nuevo a las andadas. Sabemos que la producción de un programa es muy costosa, que supone mucho trabajo, pero ¿no se podría trabajar simultáneamente en las diferentes versiones? La culpa puede que sea de las compañías productoras, y no de los distribuidores, pero quizás un poco de presión no les vendría mal o los que todavía piensan que España es un mercado secundario. Y sabemos de buen tinto que todavía hoy muchas compañías de software de entretenimiento, bastante conocidas, o las que les cuesta muy mucho dar su brazo a torcer y aceptar que sus productos se traduzcan. ¿Acaso piensan que aquí todos también hablamos en inglés? Hay muchos que lo hacen, pero donde esté un buen programa en perfecto castellano...



## El Hombre Virtual

La acción transcurre en el futuro. Nuestra personaje, que da nombre al juego, «Simulman», es un agente de policía perteneciente al cuerpo de la Realidad Virtual, y se encontrará en medio de un mundo conocida como «Doors».

«Simulman» recrea una atmósfera en la que los personajes que pueblan el mundo del juego serán un punto fundamental a la hora de avanzar en una u otra dirección en el desarrollo de la acción. Con la interacción como bandera, Simulmondo ha echado mano de las últimas técnicas en programación, y de un argumento de ciencia ficción para realizar lo que esperan sea considerado como su consagración definitiva.



Arcadia Soft anuncia la salida al mercado de un pack de juegos para PC, que incluirá los siguientes tres títulos: «Shuttle», «Lure of the Temptress» y «Dune».

Es inminente el lanzamiento en España de «Shadow Worlds», la segunda parte del aclamado «Shadowlands». En esta ocasión, los protagonistas se trasladan al espacio. ¿Rol intergaláctico?

Los aficionados a la «estrategia deportiva» están de enhorabuena, «Football Manager III» ya se anuncia, aunque, esa sí, en Inglaterra.

«Zool II» recupera al pequeño ninja galáctico, en un juego del que sus programadores afirman que superará de largo a su predecesor.

Electronic Arts anda planeando una serie de juegos educativos basados en los famosísimos personajes de aquellos programas infantiles de «Barrio Sésamo». Pero, ¿sabrán los niños de hoy quién era la gallina Caponata?

Todos aquellos usuarios que antes de poseer un PC, tuvieran a tra ordenador con un joystick de 9 pines, pueden ahora aprovecharlas nuevamente, gracias a un adaptador, aparecido en el mercado británico, que permite conectarlos a su actual entrada de 15 pines.

«Laser Squad» nos pone al mando de un escuadrón de mercenarios que deben combatir en cinco misiones, para librar al mundo de una invasión de alienígenas.

Cuando aquí, casi casi, oún no nos hemos repuesto del anuncio de la aparición de «Ultimo VII», por ahí fuera ya se está promocionando lo segundo porte.

Freddy Phorkos es el nombre del héroe de la última aventura, made in Sierra, «Freddy Phorkos-Frontier Pharmacist». Lo que no es normal es su ocupación; ni más ni menos que un farmacéutico...



# P R E V I E W

Así será...

## En Defensa de la Justicia L.A. LAW

**N**o cabe duda de que todo el desarrollo que envuelve un caso criminal ante los tribunales siempre resulta impactante. Han sido multitud las obras literarias y cinematográficas que se han basado en historias de este tipo. «Veredicto Final», «Doce Hombres sin Piedad», «Vencedores o Vencidos» son algunos de los títulos que pasaron a la historia a través del cine, convirtiéndose en grandes films del séptimo arte.

Hace ya tiempo que se emite en televisión una serie con bastante éxito de audiencia. Se hizo popular con el nombre de «La ley de los Angeles» y, teniendo en cuenta el tirón que le acompaña, no podía pasar inadvertida para los responsables de Capstone, compañía especializada en licencias.

### UNA INVESTIGACIÓN A FONDO

«L.A. Law, The Computer Game» nos presenta acontecimientos de la vida cotidiana, dramas humanos, misterios, intrigas, crímenes... que han de ser resueltos en los bufetes y juzgados de Los Angeles. Nosotros encarnaremos el papel de uno de los tres personajes que nos ofrece el programa: Víctor Sifuentes, Abby Perkins o Jonathan Rollins, jóvenes abogados que acaban de iniciar su carrera jurídica y deben hacerse un hueco entre las grandes figuras del mundo de la ley.

Para obtener cierto prestigio y mayor remuneración, prepararemos minuciosamente cada uno de los juicios en los que intervenga-

### CAPSTONE AVENTURA GRÁFICA

*Seguro que muchos de vosotros habréis visto, por lo menos en alguna ocasión, la serie televisiva «La ley de Los Angeles». Ésta se centra en las vivencias y situaciones que atraviesan un grupo de abogados de élite en defensa de la justicia. Ahora, de la mano de Capstone podremos formar parte de este prestigioso bufete, que se nos ofrece en forma de aventura gráfica. Un programa bastante original donde tendremos que poner a prueba nuestras habilidades en el terreno judicial.*

mos. De este modo, concertaremos entrevistas con los testigos y con el departamento de policía, negociaremos con el fiscal del Estado, reuniremos las pruebas necesarias para demostrar la inocencia de nuestro cliente...

De cualquier forma y como principiantes en estos menesteres, siempre tendremos la posibilidad de consultar a los demás integrantes de la oficina sobre cuestiones relacionadas con el caso. Sin embargo, si abusamos de esta opción, nuestra cotización bajará considerablemente —y eso no nos interesa ¿ver-

dad?—. Por supuesto, gran parte de la planificación e investigación la realizaremos desde el despacho, a través de llamadas telefónicas y continuas consultas a los archivos. Nuestro mayor handicap será convencer al juez de la manera más sutil posible, aportando gran cantidad de datos y efectuando las preguntas convenientes a los participantes en el proceso.

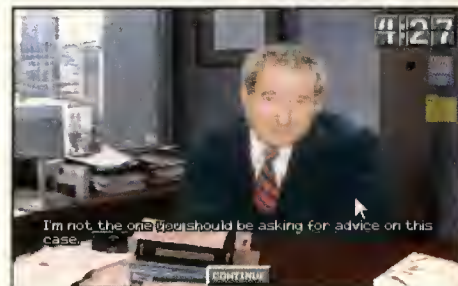
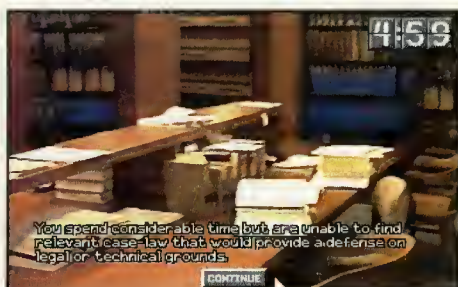
### EL VEREDICTO

El juego incluye ocho casos con dificultad creciente que tendremos que resolver en un tiempo límite, de no ser así significaría un paso hacia atrás en nuestra brillante carrera. Cada procedimiento judicial consta de dos fases: preparación y juicio.

Por lo que hemos podido comprobar, todos los detalles y eventos relacionados con este mundo han sido llevados a «L.A. Law, the Computer Game». A su realismo argumental se une la realización técnica a base de digitalizaciones de los escenarios, los personajes y sus voces. Además, hay que destacar la originalidad del programa, pues abarca un tema que, si la memoria no nos falla, es la primera vez que se traslada a un videojuego.

Si vuestra ilusión ha sido siempre defender al inocente y sentir la tensión que envuelve el universo del derecho, «L.A. Law» os lo pone en bandeja, en una aventura gráfica que pronto será editada en nuestro idioma. ●

Enrique Ricart







## VEIL OF DARKNESS

### Levanta el velo del terror

Aventura Gráfica

Levanta el velo del terror y enfréntate a su rostro. Sangrando todavía al salir de tu avión en llamas tras el accidente, te internas en un valle olvidado por el tiempo. Cada paso que das te sumerge más allá de los límites de la razón.

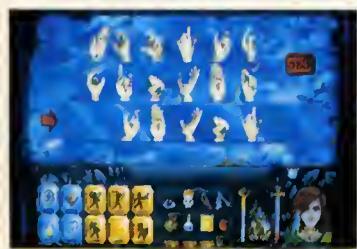
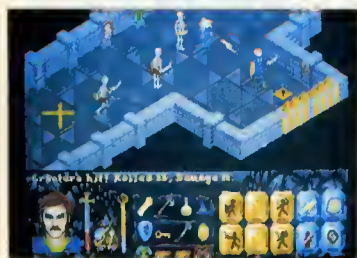
Disponible en PC

© 1993 Strategic Simulations, Inc



## THE SUMMONING

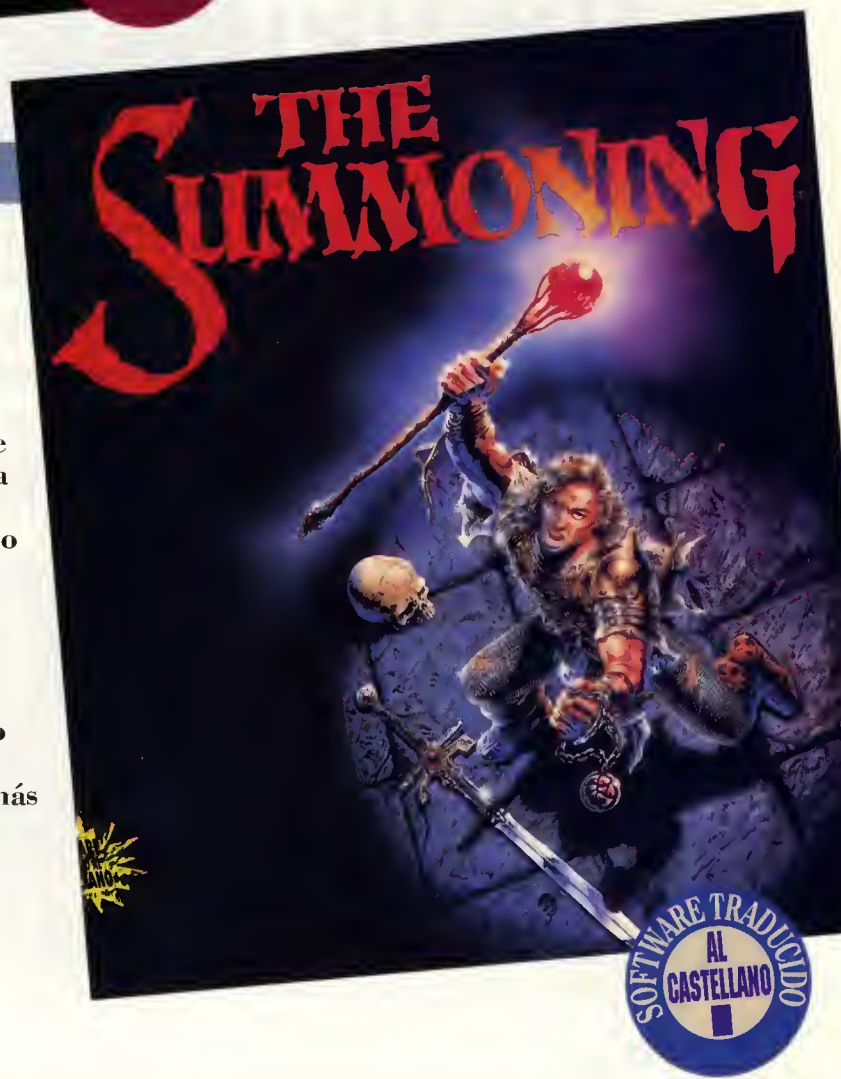
### Una sombra se extiende sin compasión



Juego de Rol

El poder del Tejedor de Sombras crece día a día y la sombra que extiende sobre el mundo se esparce sin compasión. No hay tiempo para adiestrarte más en el arte de la magia. Con el entrenamiento en el uso de las armas al que has sido sometido tendrás más que suficiente.

Disponible en PC



© 1992, 1993 Strategic Simulations, Inc.



# P R E V I E W

Así será...

## Ultima VII

### THE BLACK GATE

# Regreso a Britannia

**P**eligros por todos los lados, complicados enigmas por resolver y un vasto mundo por explorar son sus cartas de presentación ante todos nosotros. Han pasado ya 200 años. Britannia ha crecido y prosperado más de la que en un principio podríamos imaginar gracias a la sabiduría de Lord British, liberado al fin de las fuerzas de la oscuridad. Durante este tiempo, la maldad ha vuelto a hacer acto de presencia..., hasta ahora.

"El Guardián" está reagrupando sus seguidores para asestar un duro golpe contra Britannia y dominar el mundo, por medio de la creación de una puerta negra. Tú, el Avatar, has sido llamado de nuevo, pero no por Lord British, sino por alguien o algo proveniente de otra dimensión.

Sin perder un momento, atraviesas la puerta espacio-temporal oculta tras unos arbustos detrás de tu casa y respiras profundamente... Después de un camado viaje por una dimensión desconocida, apareces en la ciudad de Trinsic. Un horrible crimen se ha perpetrado en el establo del candado. Por suerte

*Los aficionados a los juegos de rol estamos de enhorabuena. Por fin vamos a poder disfrutar de una nueva aventura de la archiconocida serie Ultima. Se trata de la séptima parte, con la que se inaugura el tercer libro de la serie.*

#### ORIGIN JUEGO DE ROL

para ti, te encuentras con Lolo, antiguo compañero de aventuras. Él te explica lo que ha sucedido en tu ausencia y, decidida, se une de nuevo a ti. Sin embargo, antes de que podáis moveros ni un metro, el alcalde de Trinsic aparece. Tras mostrar su excecicismo acerca de si de verdad eres el Avatar, te pide ayuda para que descubras lo máximo posible acerca del crimen acaecido. Cuando le informes de lo que quiere saber, te permitirá salir de la ciudad y explorar así el resto de la isla, que es al fin y al cabo lo que deseas.

#### **ORIGIN, SINÓNIMO DE CALIDAD**

A partir de este momento, se abre ante nosotros un mundo increíble por explorar. Las acciones a realizar no tienen apenas límite, salvo el que nosotros le pongamos a nuestra imaginación. La que más haremos será, sin duda alguna, dialogar con los personajes. Gracias a ellos obtendremos importantes pistas que nos ayudarán a descubrir los misterios que nos rodean.

Podemos afirmar sin temor a equivocarnos, que es casi casi imprescindible dialogar con todos y cada uno de ellos. Y la verdad es que no son pocos, ya que más de un centenar de ellos "pululan" por el territorio.

Además, cada individuo posee su propia personalidad, y una serie de tareas que realizar a lo largo del día, como si de la vida real se tratara, tanto es así que, cuando llega la hora de comer o dormir, van a sus casas o a una taberna para "satisfacer", si se le puede llamar así, sus necesidades. De este modo, si queremos algo de uno de ellos, tendremos que desplazarnos hasta su lugar de trabajo para encontrarlo.



## UN EQUIPO DE "PRIMERA" PARA UN GRAN JUEGO

### ACCIÓN A TODA PANTALLA

La primera vez que juguemos, tan sólo tendremos que poner nombre a nuestro héroe y decidir si queremos que sea hombre o mujer. Por lo tanto, no podremos diseñar las habilidades de nuestro personaje, pues ya vienen definidas de serie.

El escenario en el que nos moveremos es el más grande y espectacular de toda la saga. Lo primero es fácil de comprender, ya que todo buen juego de rol que se precie debe tener un extenso territorio que explorar. Varias ciudades habitadas con sus propias y particulares seres, bosques de toda tipa que escanden más de un secreto, peligrosas pantanas pobladas de cacañiles y animales varias, y unas cavernas en las que los dragones y las trampas se escanden detrás de cada recodo campanen el mapeado.

En cuanto a la de espectacular, reseñar que la perspectiva utilizada, común a todos los programas de la serie, es la de vista desde arriba, con las gráficas en tres dimensiones y de un tamaño bastante considerable. Debido a esta, la pantalla del monitor está ocupada en su totalidad por la ventana de acción, dejando la de inventario y la de características de nuestro grupo aparte. A estas últimas accederemos en cualquier momento, aparecerán encima de la ventana principal y podremos cerrarlas cuando no nos sean de utilidad.

Además, tendremos que ir recogiendo más de cien objetos repartidos por el juego.

El equipo que ha trabajado en la séptima parte de Ultima, está compuesta por cerca de 25 personas, entre programadores, diseñadores, músicos, escritores y encargados de realizar las efectos visuales. Un gran despliegue que contrasta sobremanera con el que realizó la primera parte de la serie, que se limitaba casi en exclusiva a Richard Garriott. Todo este gran elenco ha obtenido como fruto de su trabajo un super programa que ocupa la friolera de 21 megas, frente a una a dos que ocupaban los anteriores. Además, se ha aprovechado al máximo las prestaciones de los grandes ordenadores (386 y 486) para crear un mundo de fábula, en el que no sabemos dónde acaba la fantasía y empieza la realidad.



VERSIÓN EN INGLÉS

Normalmente, estos se encuentran en el interior de las casas, a las que entraremos sin muchas complicaciones ya que no suelen estar cerradas con llave. En caso contrario, siempre nos queda la posibilidad de forzar

la cerradura. Sin embargo, tendremos que tener mucha cuidado, pues si cogemos algún objeto mientras nos observan, llamarán a la guardia para que nos ajusticien, sin juicio ni nada por el estilo (todavía no ha llegado la democracia a este programa).

Desgraciadamente, no tienen que vernos necesariamente desde la misma habitación, ya que a través de las ventanas o de las puertas también podremos ser descubiertos.

Para acceder a pasajes ocultos en algunas viviendas, tendremos que descubrir palancas y batanes que las abran, lógicamente.

### UNA PUERTA HACIA EL FUTURO

En cuanto al modo de combate, cabe destacar que contamos con siete tipos posibles de ataque y defensa, de entre los que seleccionaremos el que más nos guste o mejor se adapte a las características del grupo. Además, podremos elegir entre manual, en el que escogemos a qué enemigo vamos a atacar; o bien automático, con el que nos ahorraremos decidir cuál será dicho rival, ya que el ordenador lo hará por nosotros respondiendo a una de las esquemas de ataque que le hayamos ordenado y en relación con las habilidades que poseamos. Estas habilidades las podremos aumentar con la experiencia, o bien acudiendo a los entrenadores correspondientes, que por una módica cantidad de dinero harán que subamos nuestro nivel.

Por otro lado, la magia se presenta en forma de un libro de hechizos que adquiriremos tras

## Richard "Lord British" Garriot

*Tanto en la realidad como en la ficción, Richard "Lord British" Garriot nos propone entrar en un mundo increíblemente mágico.*



VERSIÓN EN INGLÉS



# P R E V I E W

hablar con Lord British, accediendo desde ese momento al llamado "Primer Círculo". El resto de los círculos los iremos obteniendo según avancemos en la aventura.

Estamos seguros de que «Ultima VII» hará las delicias de todos vosotros, aunque no seáis aficionados a los juegos de rol, debido a su gran calidad en todos los aspectos. Desde los cuidados gráficos, hasta las voces digitalizadas del "ser" que nos habla desde otra dimensión, pasando por el sonido de los pájaros, los relámpagos... Si a esto le añadimos que saldrá traducido íntegramente al castellano, no tenemos más que rendirnos ante él y esperar a tenerlo instalado en nuestro disco duro para disfrutarlo. ●

Oscar Santos

## LA SERIE DE LOS «ULTIMA»

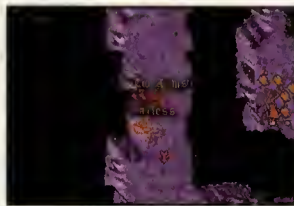
La saga de los «Ultima» está agrupada en dos "libros" hasta la fecha. Cada uno de ellos está compuesto por tres programas, que tienen en común un mismo argumento que se va haciendo más grande con el paso del tiempo. Con «Ultima VII» se abre un nuevo "libro", al que todavía no se le ha puesto nombre. Los anteriores son: «Book One, Before the Avatar: The Three Ages of Darkness» y «Book Two, The Age of the Avatar».

Todos ellos utilizan una perspectiva aérea para mostrarnos el lugar por el que nos movemos y, como en los anteriores, en esta ocasión no podremos conocer el verdadero poder de nuestro enemigo "The Guardian".

Además, otras dos series paralelas llamadas «Ultima UnderWorld» y «Ultima Worlds of Adventure» cuentan con dos títulos cada una. Desgraciadamente, a nuestro país sólo ha llegado la primera de ellas.



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS

## UN PERSONAJE CARISMÁTICO

El creador de la serie de «Ultima» se llama Richard Garriot, aunque en los juegos de esta serie aparece bajo el nombre de Lord British. Empezó programando juegos de ordenador cuando iba al instituto en Houston, Texas. Fue entonces cuando creó un programa llamado «Akalabeth», en el que la imaginación resaltaba sobre el resto. La compañía California Pacific le animó a que lo publicara bajo un sello de software "budget", vendiendo cerca de 30.000 copias.

Tras este triunfo, Garriot decidió realizar un programa con el nombre de «Ultima». Publicado en 1980, vendió 50.000 unidades. A partir de ese momento, sentó un estándar de lo que en poco tiempo se convertiría en un tremendo éxito. En 1982, y bajo el sello de Sierra On-Line, veía la luz «Ultima II». De nuevo obtuvo un gran reconocimiento, gracias al cual pudo formar la compañía Origin, junto a su hermano mayor, Robert. Desde entonces, todo su trabajo ha dado excelentes resultados. Ahora, cuando va a ver la luz la séptima parte de la serie, cerca de un millón de personas han disfrutado de alguno de los programas que conforman la saga. Todo un récord.

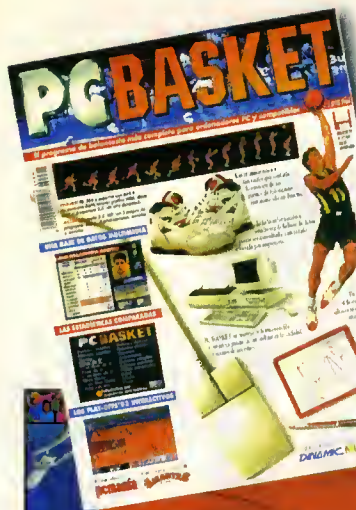


VERSIÓN EN INGLÉS

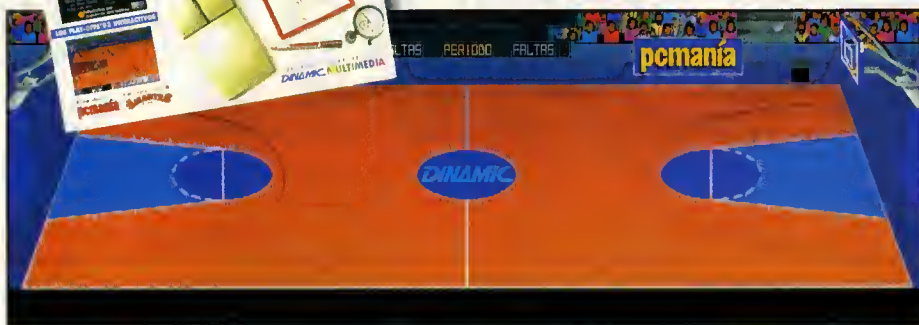


VERSIÓN EN INGLÉS





# El programa de baloncesto más completo para ordenadores Pc y compatibles también tiene el mejor precio: 1.995.-Ptas.



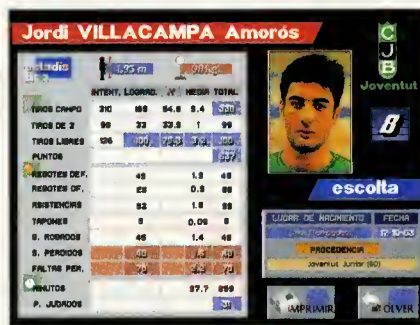
Espectaculares gráficos VGA, animaciones digitalizadas, músicas y efectos sonoros para Speaker y Sound-Blaster te trasladan a una auténtica cancha de baloncesto.



Los iconos de acciones te permiten un manejo sencillo e intuitivo.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs 93'.



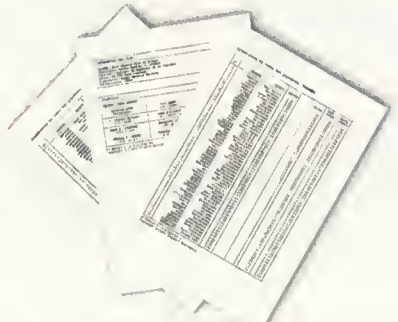
Consigue información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Compara las estadísticas de los jugadores o sus equipos según 20 criterios diferentes.



Visualiza en pantalla los listados comparados o realiza copias impresas en papel.



Participa en los Play-Offs por el título en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



Tomas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.



Producido por DINAMIC MULTIMEDIA para sacar el máximo partido a tu PC.

¡Ya a la venta en tu kiosco!

**PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: Tel. (91) 654 61 64**



# P R E V I E W

Así será...

## La Caída de la Hoz y el Martillo

# KGB

CRYO / VIRGIN GAMES  
AVENTURA GRÁFICA

La ocasión nos sitúa en agosto de 1991. El actual presidente del país, Mikhoil Gorbachev acaba de firmar un tratado de desarme nuclear con los EE.UU. Sin embargo, hoy ciertos sectores del alto mando o los que esta ocasión no les ha gustado nada en absoluto. En concreto, harían cualquier cosa por lo que nunca se lleva a cabo. Entre ellos, se encuentran varios miembros de la K.G.B., siglos que se corresponden con "Komitet Gosudorstvennoy Bezopasnosti", y que por lo profonos en el ruso, viene a significar algo así como "Comité por lo Seguridad del Estado". Es un grupo de característicos parecidos a lo famosa C.I.A., y fue formado durante la revolución de 1917 por el mismísimo Lenin.

Nosotros tomaremos el papel del capitán Maksim Mikhoilovich Rukov. Éste, ahora presta sus servicios a lo K.G.B. bajo los órdenes del mayor Vovlov, quien le encarga descubrir el misterio que rodea la muerte de un ex-oficial del servicio de inteligencia.

Rukov es experto en operaciones aéreas, combate cuerpo a cuerpo y en infiltrarse en territorio enemigo. Además, conoce tres idiomas: inglés, árabe y español. Sin embargo, le gusta actuar un poco por su cuenta, lo que dificulta el buen curso de la investigación.

*Acontecimientos tan importantes como los acaecidos en la antigua Unión Soviética hace un par de años, no podían pasar desapercibidos en el mundo del software de entretenimiento. Un tema tan importante y con la repercusión que ha tenido a nivel mundial se prestaba a que alguna compañía realizara una aventura sobre dichos sucesos. Dicho y hecho, aquí tenemos el resultado: «KGB».*

Ante nosotros se presenta un caso más complicado de lo que parecía en un principio.

Pero por lo que nuestro labor no sea demasiado duro, los chicos de Cryo han desarrollado un nuevo interface por lo llevar o

cabo, en cada momento, los tareas definidos por una situación concreta.

Entre ellos se encuentran la oportunidad de hablar con el resto de los personajes, gracias a uno ventoso de diálogo; usar el material que llevamos en el inventario; luchar, o puñetazo limpio, si los cosas se ponen demasiado feas; llorar o lo puerto (que educación, Dios mío); escuchar; y exominar todo lo que nos rodea.

Además, el programa incorpora una opción de automapeado por habitaciones, lo que hará más cómodo el desarrollo de nuestras pesquisas. Por último, que no menos importante, podremos "rebobinar" lo sucedido hasta el momento, por si acaso se nos ha escapado algo de los numerosas conversaciones que tendremos o lo largo del recorrido.

Como veis, dispondremos de un amplio abanico de posibilidades que harán que la aventura sea más amena y entretenida, gracias también a uno elevado calidad gráfica y un argumento que nos invitará a sumergirnos en el misterioso y turbulento mundo que proporciona una organización tan carismática como lo K.G.B. ●

Oscar Santos

VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS



**AVENTURA  
PASADO**

**TECNICA  
PRESENTE**

**FICCION  
FUTURO**



Lure of the Temptress: © 1992 Virgin Games Ltd. & Revolution Software. Virtual Theatre es una marca registrada de Virgin Games. Todos los derechos reservados. Shuttle: © 1991 Virgin Games, Ltd. Todos los derechos reservados. © 1991 Vektor Grafik Ltd. Todos los derechos reservados. Dune es una marca registrada de Dino De Laurentiis Corporation con licencia de MCA / Universal Merchandising, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. © 1984 Dino De Laurentiis Corp. Todos los derechos reservados.

Si eres de los que te gusta un solo tipo de juegos, no te compres éste.  
Si no te gusta la magia, las brujas, los hechizos, ... no sé si esto te conviene.  
Si no quieres llegar a la luna, pasa de este anuncio.  
Si la Ciencia Ficción te aburre, **NO SIGAS LEYENDO.**  
**PERO**, si eres original, te gusta la variedad, y quieres sentirte héroe en una aventura, pilotar una nave espacial, y adentrarte en un mundo de ficción lleno de peligros, tenemos lo que tú quieres: **The Greatest.**

Distribuido por:

**ArcadiA**  
software, s.a.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID  
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05



# *P*REVIEW

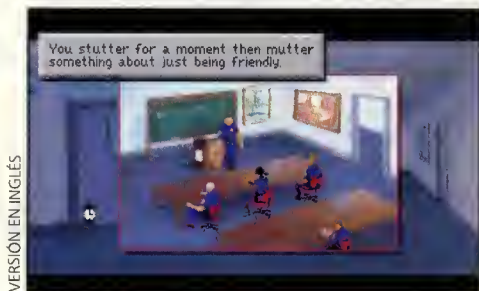
Así será...



## POLICE QUEST 3

### Al Servicio de la Ley

*Tanto monta, monta tanto, Sierra que aventura gráfica. Si conocemos a la compañía norteamericana en nuestro país en buena parte se debe a los excelentes programas de este tipo que han aparecido en el mercado. Hagamos un pequeño repaso: «King's Quest», «Space Quest», «Larry»..., y una de las sagas menos extendidas, «Police Quest». Para remediar la situación de ésta última serie, dentro de muy poquito tiempo podremos disfrutar con su tercera entrega. Pero para ir abriendo boca, aquí os presentamos las primeras imágenes de «Police Quest III: The Kindred». La lucha contra el crimen en todo su apogeo.*



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS



## SIERRA ON LINE AVENTURA GRÁFICA

**V**amos a ver, ¿quién de nosotros no ha jugado de pequeño alguna vez a eso tan típico de policías y ladrones? Casi todos queríamos ser los buenos que encerraban o los "cocos", aunque en alguno que otro ocasión nos tocaba la china haciendo de malos. Al crecer, hemos ido sustituyendo esos entretenimientos por otros más serios, como los juegos de ordenador, por poner un ejemplo. Ahora, imaginad que a nuestro posatiempo favorito actual, le unimos el que nos gustaba tanto cuando éramos niños. El resultado tiene un nombre: «Police Quest 3».

«Police Quest» quizá sea la serie de aventuras más desconocida de Sierra en España. Tan sólo voy por su tercer entrega —que por casualidades de la vida resultó ser la primera en nuestro mercado—, y lo de tan sólo hay que entenderlo si lo comparamos con otras como «King's Quest», de la que el sexto porteo está en camino. El principal artífice de la saga dedicada al mundo de la ley, no podía ser otro que un policía, Jim Walls, agente retirado y diseñador original de la saga. Una gran parte de las acciones que se pueden ver en cualquier aventura de las que componen la, hasta ahora, trilogía han sido adaptados de experiencias reales del mundo del ordenador, con lo que el realismo en aspectos como argumento y situaciones está asegurado. Yo estoy en ambiente.

Pero, ¿cuál es el objetivo de Sierra con estos programas? Por un lado se nos invita a conocer, de un modo aproximado, como se desarrolla la vida de un típico policía, con lo rutinario de los informes, el tráfico, y también, claro está, la dureza y la delincuencia que se palpaban en los calles, casi como en la vida real. Pero el aspecto fundamental es la diversión, como lo que puede proporcionar cualquier otra aventura, cambiando sólo la ambientación, o lo que se da un enfoque algo más actual, más acorde con nuestra época.

### LA DELINCUENCIA AUMENTA

Sonny Bonds es un joven policía recién ascendido a sargento. Le gusta su trabajo, y procura cumplir con él con responsabilidad. Él es, precisamente nuestro personaje. Y sus obligaciones serán las nuestras. Y aunque visto desde fuera parezca sencillo el trabajo de un servidor del orden, los pequeños incidentes que surgen todos los días no hacen más que complicarles la vida.

«Police Quest 3» nos ayudará a comprobarlo, y de qué manera. Nuestro cometido será en principio ocuparnos de tareas simples que, poco a poco, se irán enrevesando hasta vernos implicados en peligrosas acciones de delincentes profesionales, lo que nos puede costar el pellejo o lo mínimo distorción. Si además, estos enemigos de la ley nos tocan en nuestro punto débil —léase nuestra mujer— poco más hay que decir.

«Police Quest 3» dejó pequeño cualquier situación que hoy hemos podido ver en el cine, o en esa famosa serie televisiva de «Miami Vice». Sonny Crockett (¿coincidencia lo del nombre?) no es más que un aprendiz, comparado con nuestro héroe. Pero claro, conseguir que el sargento Bonds se convierta en ese héroe y logre acabar con la delincuencia que asola las calles de Lytton City, no depende más que de nuestra pericia y habilidad. Ambos se van adquiriendo poco a poco, como en la realidad, empezando desde abajo y consiguiendo

aumentarlas cada vez un poquito, con cada pequeño caso resuelto.

Visto lo visto, no es posible negar que Sierra ha creado un argumento tremendamente atractivo para su nuevo programa. La sensación que muchas veces podemos haber experimentado viendo una buena película de acción, la notaremos ahora en nuestras propias carnes, tomando continuamente decisiones que pueden influir de forma determinante en nuestro entorno, y no tan sólo en nuestro personaje. No se puede pedir más realismo.

### CON EL SELLO DE SIERRA

Como es bastante probable que penséis, con todo lo rozón del mundo, que un buen argumento no basta para realizar un buen juego, es necesario colorar el aspecto técnico y de jugabilidad del programa. ¿Qué se puede decir de los aventuras de Sierra, que no se conozco yo? Ciertamente no demasiado, excepto que, por lo poco que hemos podido observar, para escribir estos líneas, la primera impresión que se recibe de «Police Quest 3» es francamente inmejorable. Excelentes y coloristas gráficos, como suele ser típico de Sierra; una estupenda banda sonora, compuesta ni más ni menos que por el mismísimo Jon Hammer (volvamos a mencionar, inevitablemente, «Miami Vice»); unas animaciones realmente de cine; el ya conocido interfaz de usuario, tan fácil de manejar con el ratón, que lo componía utilizo para sus aventuras...

Además, nos he contado un par de cosas, que mientras vosotros os encontréis leyendo la revista, el proceso de traducción o nuestro idioma de todos los diálogos y textos del juego estará siendo realizado. ¿Qué más podremos esperar de Sierra, y de «Police Quest 3»? Bueno, para ver el resultado final habrá que tener algo de paciencia pero, los interminables horas de diversión que promete, harán sin duda que el tiempo pase volando, y que cuando lo tengamos en nuestros monitores, una sociedad con delincentes sea sólo cosa del pasado..., al menos en nuestros ordenadores.

Francisco Delgado



Múltiples personajes desfilarán por nuestras pantallas, convirtiéndose en piezas claves en nuestra investigación.



Así será...

## Batalla en el Pacífico Sur TASK FORCE 1942

**E**n esta ocasión no manejaremos un sofisticado coche de carreras, ni un bombardero de lo Segundo Guerra Mundial, aunque la acción se sitúa durante el transcurso de este gran ofensivo. En concreto, tendremos el honor de dirigir lo orinado de uno de los dos grandes potencias que se enfrentaron en las islas del sur del océano Pacífico, EE.UU. o Japón. Ambos naciones soben que de su guerra particular depende buena parte del resultado final de lo contienda. Gracias a «Task Force 1942» podremos revivir los mejores batallas que se sucedieron en las proximidades de la isla de Guadalcanal y, si así lo deseamos, cambiar el curso de lo historio.

Una vez seleccionado el bando en el que vamos a luchar, escogeremos uno de los novios que porticiparon en lo confrontación, entre los que destocon varios tipos de destructores, cruceros y ocorozados. Noto más comenzor lo lacho, oporeceremos en el puente de mando. Desde él, tendremos lo posibilidad de modificar el rumbo de nuestro borco, comprobar que se encuentre en óptimas condiciones o mirar los cortos de navegoción. Igualmente, podremos usar los



*El mundo de la simulación y la estrategia tiene un nombre que brilla con luz propia:*

*MicroProse. La gran mayoría de sus creaciones se han convertido en todo un éxito, gracias, sin duda alguna, a su gran calidad técnica. Programas como «Formula 1 Grand Prix» o «B-17 Flying Fortress» así lo confirman.*

binoculares en busca de lo posición exocto de nuestro enemigo; ir al puesto de observador; o, si disponemos de torpedos, ir o lo

solo de armas y hacer buen uso de ellos. También manejaremos desde allí los motores de la embarcación para cambiar lo velocidad o lo que nos movemos.

El programa cuenta con un total de nueve misiones, ordenadas cronológicamente según se fueron desarrollando. Lo primero comienza en agosto de 1942, y lo última en noviembre de 1943. Pero realizarlos tendremos lo oportunidad de modificar o nuestro gusto algunos variables que determinaron el grado de dificultad

y, al mismo tiempo, su realismo. Este último puede adquirir un valor entre 1,0 y 3,0. Además, el programa incorpora los típicos opciones de save/load para continuar en otro momento nuestras peripecias en el mar.

«Task Force 1942» resultará, probablemente, uno de los grandes programas del año, debido, entre otros cosas, a su elevada calidad en el apartado gráfico gracias al uso de gráficos poligonales. Sin embargo, la calidad tiene un precio y, en esta ocasión, es el equipo que vamos a necesitar para sacar el máximo partido a este excelente simulador, que mucho nos tememos tendrá que ser bastante potente. ●

Oscar Santos





# *p*ANTALLA*a*BIERTA

## Todo por la Gastronomía

**TITUS**

**V. COMENTADA:** VGA 256 Colores,

Sound Blaster

**ARCADE**

¡Mi comida, dónde está mi comida!, gritó Prehistorik cuando abrió su despensa de carne y no encontró absolutamente nada. Seguro que ha sido ese repugnante Gorila-Rap el que se ha llevado todos los víveres, bueno más tarde le ajustaré las cuentas, ahora lo mejor es que salga a cazar, mis tripas empiezan a protestar... Así comienza la segunda parte de uno de los arcades más divertidos de los últimos tiempos, «Prehistorik 2».

La aventura se desarrolla en Hungerland, un lugar lleno de útiles objetos y recónditos parajes que esconden innumerables riesgos —y divertidas escenas— en sus profundidades. Por supuesto, superar los nueve niveles que nos esperan, exigirá poner en juego toda nuestra capacidad de reacción para acabar con los inmundos enemigos que se encuentran repartidos a lo largo del mapeado. En fin, ¡todo sea por el bien de nuestro estómago!

Afortunadamente, también contamos con numerosas ayudas, diversos utensilios —como un ala delta con el que alcanzaremos superficies inaccesibles de otro modo— y, lo que es más importante, tres vidas. Cada una de ellas posee tres corazones, divididos, a su vez, en seis huesos. Como veis, los programadores de Titus nos han dado todo tipo de facilidades para que no caigamos derrotados en el

### PREHISTORIK 2



*Prehistorik, ese singular personaje cuya única preocupación consistía en engullir comida a diestro y siniestro, ha vuelto a nuestras pantallas. Esta vez regresa más hambriento y enfadado que nunca, pues su despensa ha sido saqueada por el malvado Gorila-Rap. Y os aseguramos que nada tiene mayor peligro que un cavernícola con el estómago vacío.*

primer enfrentamiento. Es más, al aniquilar a cualquier adversario, éste desprende más huesos, que debemos recoger antes de que desaparezcan para reponer nuestra energía.

También lograremos aumentar la puntuación reuniendo la mayor cantidad de bonificaciones posibles. Éstas aparecen distribuidas en el camino con diferentes formas y algunas

provocan curiosos efectos. De este modo, si conseguimos un tenedor, todos los enemigos de la pantalla se transformarán en comida, o, si obtenemos una granada, explotarán, convirtiéndose en puntos.

Además, disponemos de un amplio "arsenal" para hacer frente a cualquier enemigo. Entre las armas más poderosas destacan: una enorme cachiporra, un martillo, y un hacha normal y otra giratoria; cada una con un potencial distinto de efectividad.

En «Prehistorik 2» llama especialmente la atención su excelente animación. Todos los personajes poseen gran amplitud de movimientos y realizan simpáticos gestos en determinadas escenas que provocarán inevitablemente una sonora carcajada. Otro aspecto fundamental que no podemos pasar por alto es el apartado gráfico. Todos los escenarios destacan por su colorido, su elevado nivel de definición y por su incremento de tamaño con respecto a «Prehistorik». Por último mencionar que, a pesar de incluir un scroll multidireccional, éste no es todo lo suave que se podía esperar de un buen arcade.

#### EN RESUMEN

**«Prehistorik 2» es un excelente programa que logra sin poner un empeño especial que nuestro PC se vista de gala. Este adictivo y divertido arcade multinivel sólo tiene un aspecto reproachable: el scroll resulta ligeramente brusco.** ●

Enrique Ricart



CONFIGURACIÓN MÍNIMA	
AT286	VGA
640	ADLIB
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	82
ANIMACIÓN	79
SONIDO	80
ADICIÓN	90





## ¡Quiero ser César!

### COHORT II

Los programas de estrategia están invadiendo el mercado de los videojuegos. Si el mes pasado os presentábamos «Caesar», en esta ocasión le toca el turno a «Cohort II». Éste ha sido realizado por la misma compañía, Impressions, y posee varios puntos en común con el primero.

La acción se desarrolla entre las años 200 a.C. y el 200 d.C. En ella, tendremos el control de una legión romana, en lucha contra otras manejadas por el ordenador, y en pugna por una serie de objetivos diferentes, hasta completar un total de doce. La principal novedad que incorpora es que nuestras adversarias se comportarán de distinta manera, gracias a que el programa incluye un gran número de tácticas posibles, e irá eligiendo una u otra dependiendo de cómo se vaya desarrollando la lucha. Nosotros siempre estaremos a cargo de la armada azul, mientras que el contrario será portador del estandarte rojo.

Existen un total de siete tipos de tropas, dependiendo de condiciones tan importantes como las armas que posean, si van a caballo a a pie, y la velocidad que sean capaces de alcanzar en el área de batalla.

Entre las órdenes que podremos dar a nuestras tropas están la de organizarlas en la formación que deseemos, y decirles dónde deben moverse y cuándo atacar al enemigo. Al comienzo de la campaña, tendremos que elegir el territorio en el que vamos a jugar y el honor y el prestigio. Cada campaña pasee sus

#### IMPRESSIONS

V. COMENTADA: VGA, 256 Colores, Sound

Blaster

#### ESTRATEGIA

propias características y hay un total de siete distintas, que van desde campaña abierta, hasta una campaña, pasando por puentes a basques.

Una característica muy interesante es la compatibilidad de «Caesar» con «Cohort II». Esta significa que, mientras estemos disfrutando con el primero, podremos utilizar la rutina de combate del segundo y, cuando la batalla haya finalizado, «Caesar» valdrá a tomar el control.

Las gráficas, en contra de lo que podríamos esperar, tienen un tamaño más que aceptable aunque son demasiado similares entre sí, con la que al cabo de un par de partidas se vuelven algo pesadas. En cuanto al aspecto sona-



ra, decir que están presentes las típicas ruiditas del enfrentamiento y alguna que otra melodía, sin llegar a apartar nada nuevo al género. Por último, la adicción queda en función de cada uno. Si tenéis «Caesar» puede ser amena y entretenida, por separada, sólo es un juego de estrategia más, del que se puede prescindir sin tener remordimientos de conciencia.

#### EN RESUMEN

*Impressions parece decidida a insistir sobre el mismo tipo de juego. Con «Caesar» todo hacía pensar que entraban con buen pie, pero tras ver este «Cohort II», es lógico intuir que un poco más de originalidad habría sido val.*

Oscar Santos

## ¿Realismo en la Pista

### NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

*Gremlin creó hace ya tiempo un fenomenal juego de coches del que se han editado tres partes. Dicho programa tenía el nombre de «Lotus», y de la mano de sus mismos creadores nos llega «Nigel Mansell». ¿Será este juego tan bueno como su antecesor?*

#### GREMLIN

V. COMENTADA VGA, 256 Colores, Sound

Blaster

#### ARCADE/SIMULADOR DE COCHES

pretendía hacernos vivir toda la tensión, velocidad y emoción, que llevan consigo estas carreras. Nada más lejos de la realidad, pues, tras conocerla a fondo, nuestra decepción ha sido mayúscula al ver que el resultado en general deja bastante que desear.

Al principio, cuando cargamos el juego y escuchamos la melodía de presentación se nos presenta un menú con todas las opciones disponibles. Entre ellas, está la posibilidad de par-

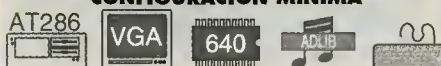
Aunque el carismático piloto inglés haya cambiado de aires, dejando la Fórmula 1 y pasándose a la Fórmula Indy, Nigel nos sigue acompañando en nuestras PCs. Este juego que tiene por título el nombre de la figura británica,

#### CONFIGURACIÓN MÍNIMA



ORIGINALIDAD	33
GRÁFICOS	41
ADICCIÓN	52
SONIDO	40
DIFICULTAD	62

#### CONFIGURACIÓN MÍNIMA





# Me Gusta el Rugby



## INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

*En simuladores deportivos no está todo dicho. «International Rugby Challenge» es la prueba palpable. Algunos de los juegos de este tipo destacan por sus espectaculares gráficos, otros por su total fidelidad a la realidad, otros por la estrategia. Pero si hay que mencionar la característica que mejor define a este programa es la diversión.*

El rugby siempre nos ha resultado algo, cuando menos, extraño en este país. Acostumbrados a deportes "normales" como el fútbol, ver a un montón de personajes persiguiendo una pelota con forma de melón y lanzándose unos a las

DOMARK

V. COMENTADA: VGA, 256 Colores, AdLib  
DEPORTIVO

piernas de otros, resulta pelín chocante. Pero todo lo que esté relacionado con el deporte siempre acaba siendo entretenido, de un modo u otro. Seguro que si nos preocupáramos por investigar reglas, historia, y ¿por qué no?, por practicar cualquiera de ellos, acabaríamos siendo unos incondicionales de más de uno. Además, llegaríamos a comprender la locura que les ataca a los yankees cada vez que acuden a contemplar la Super Bowl, o cuando ven un partido de hockey hielo.

Sin embargo, si nos metemos en faena, que al fin y al cabo es lo que nos interesa, ¿qué podemos contar de «International Rugby Challen-

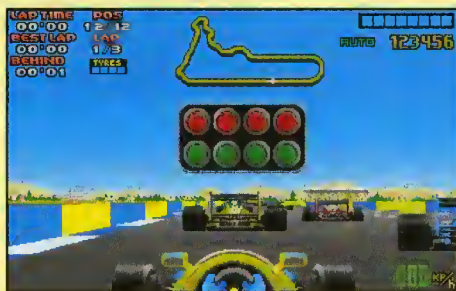
ge»? En primer lugar, que se trata de un juego de rugby, en segundo, que, a primera vista, puede parecer poco espectacular, y en tercero, que quizá no posea esa espectacularidad, pero la suple con creces con una gran jugabilidad y diversión a raudales.

Nos encontramos ante un programa que no se ha creado para que nos convirtamos en unos consumados managers, para que desarrollemos estrategias de juego complicadísimas o para que apliquemos mil y una tácticas de entrenamiento. Se ha desarrollado para jugar y pasárselo bien, y punto. Pese a lo comentado, no pretendemos decir que no podamos notar aspectos bastante realistas en el programa, pero lo que prima en él es la acción y el juego. Desde partidos amistosos, ligas, competiciones internacionales, prácticas de lanzamientos, etc., el panorama que se presenta es bastante completo y lo suficientemente diverso como para no aburrirse ni una pizca. También es posible elegir las condiciones climáticas, las del terreno, varias selecciones conocidas, etc. Si añadimos a esto la poca memoria que ocupa en disco duro, resulta aún más meritorio.

### EN RESUMEN

*Técnicamente está bien realizado. No se puede decir que sus gráficos sean morvillosos, pero son más que aceptables. El control, mediante rotón o joystick, es sencillo y cómodo. La música también es bastante buena, lo que no se puede decir de los efectos sonoros. De forma global se podría afirmar que es un buen programa y que puede ayudar a crear ofición en un deporte que no es muy popular en España. Al menos hosto ohoro...●*

Francisco Delgado



guemos partida tras partida. Su calidad gráfica es bastante regular, y con unos decorados muy poco trabajados que en nada aprovechan las posibilidades técnicas del PC.

### EN RESUMEN

*«Nigel Mansell» es un programa que se ha quedado obsoleto ya antes de aparecer, tal vez peso mucho sobre el lo sombrero del «Microprose Grand Prix». Desde la aparición de este simulador el listón quedó muy alto y este juego de Gremlin ni siquiera se ha acercado a él. ●*

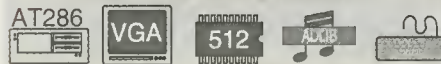
Enrique Ricart

participar en una carrera en particular, en un circuito determinado, o competir en una temporada completa a través de los dieciséis circuitos que la componen. Antes de comenzar a correr, se nos informará de las condiciones climatológicas para configurar el coche. El programa también nos ofrece la oportunidad de practicar antes de jugar.

Como decíamos al principio, Gremlin ha "resbalado" con «Nigel Mansell», fracasando en su intento de lograr gran realismo y diversión. Más que como simulador de coches se podría clasificar como un arcade, y de realista no tiene nada. Ni sus efectos de sonido, ni su sensación de velocidad, ni su adicción incitan a que ju-

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	60
REALISMO	44
SONIDO	45

### CONFIGURACIÓN MÍNIMA



ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	83
SONIDO	70
JUGABILIDAD	85





## Misterio en la Meca del Cine

### LES MANLEY IN: LOST IN L.A.

**H**ay que reconocer que la primera impresión que produce este «Les Manley in: Lost In L.A.» es un tanto extraña. Cuando cargas el programa por primera vez, no puedes evitar exclamar: "¡¿Pero qué hace Larry Laffer en un juego de Accolade?!" Como casi todos sabréis, Larry es uno de los personajes estrella de Sierra. Después de profundizar un poco en el juego, esta sensación no se disipa por completo. El extraordinario parecido físico, su aspecto atolondrado, las chicas, los chistes malos, el ambiente urbano... Las

*Con algo de retraso respecto a su lanzamiento en EE.UU., Accolade nos presenta una de sus últimas aventuras gráficas. La veterana compañía americana ha puesto toda la carne en el asador para demostrar que no sólo Sierra y LucasArts saben lo que es una buena aventura. ¿Lo habrá conseguido? Eso es lo que vamos a intentar desvelar.*

coincidencias parecen más que casuales.

Controversias aparte, lo único que a nosotros nos interesa saber es si «Les Manley in: Lost In L.A.» tiene algo que ofrecer. Al

fin y al cabo, las comparaciones siempre son odiosas.

#### ¡ESTO ES HOLLYWOOD!

«Les Manley in: Lost In L.A.» es el último capítulo de una serie

que narra las aventuras del ingeniero informático Lester Manley. En la primera parte, «Search for the King», Les consiguió encontrar al Rey del Rock, Elvis Presley. También conoció al Hombre más Pequeño del Mundo, el increíble Helmut Bean.

Personas bajitas hay muchas, estaréis pensando. Pero es que Helmut es PEQUEÑO con mayúsculas. Sus 15 centímetros de estatura así lo avalan. Ahora Helmut es una renombrada estrella de Hollywood, que se ve amenazado por las extrañas desapariciones de personalidades famosas que se suceden en la





**LO QUE HAY QUE TENER**

RAM:  
640 K  
Español en Disco:  
4 MEGAS  
CPU:  
AT  
T. Gráfica:  
VGA  
T. de Sonido:  
AdLib, SoundBlaster  
Control:  
Teclado, Ratón



waad se explica qué hace una chica como LaFanda con un hambre de tan diminutas proporciones.... (aquí vuestro chiste). La cierta es que, en media de la conversación, Helmut y LaFanda son secuestradas sin dejar rastro. Aquí es donde nuestra Lester entra en acción. Un billete para Las Angeles le llevará en busca de su buen amigo desaparecido.

### GRÁFICOS DE CINE

La primera que llama la atención de este «Les Manley in: Last In

L.A.» es, sin duda, la utilización de gráficas digitalizadas a partir de escenas filmadas con actores profesionales. Curiosamente, el personaje de Les Manley fue el que más quebraderas de cabeza proporcionó al equipo encargada del reparto. Un empleado de Accalade descubrió de forma casual a Johnny Orasan, un repartidor de paquetes, en un bar de Caralina de Norte. Su extraordinaria parecido con el personaje del primer programa, le permitió convertirse en el protagonista principal.

Pero donde no escatimaran esfuerzos las chicas de Accalade fue en la búsqueda de las deslumbrantes chicas que aparecen a la larga del juego. ¿De dónde habrán salido semejantes bellezas? Pues muy sencilla. La mayoría son modelos profesionales de la revista Playboy, que ostentan títulos tan sugerentes como Miss Piernas Hawai, Miss Mauni Sun a Miss Cuerpa Banita Internacional. El resultado no ha podido ser más espectacular. Al-

ciudad. La policía está completamente descancertada, y como toda el mundo en Hollywood se cree una auténtica estrella, las calles y playas de la ciudad mágica se encuentran prácticamente desiertas.

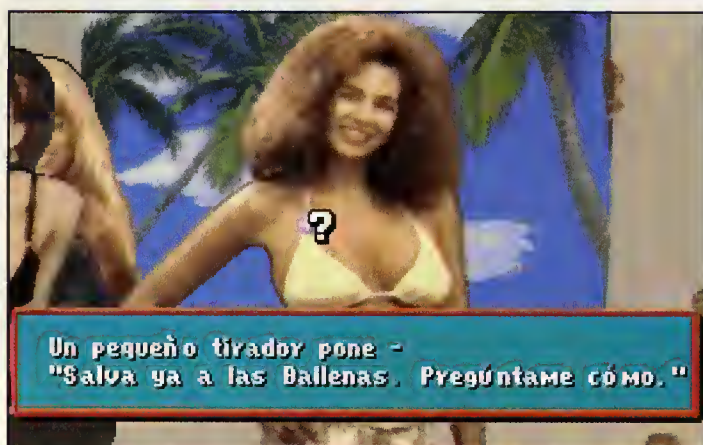
En una calurosa noche de verano, Helmut y su exuberante

profesora de aerobic, LaFanda Turner, estaban a punto de tomar un relajante baño. Pero antes de lanzarse de cabeza a la piscina, Mr. Bean decide telefonar a su amiga Les para invitarle a pasar el fin de semana en Las Angeles y presentarle a su nueva novia. Nadie en Holly-





# pANTALLA ABIERTA



gunas escenas, como la de lucha en el bar, merecen ser vistas un par de veces... Eso sí, que nadie ponga el grito en el cielo o empiece a frotarse las manos, según las concepciones morales de cada uno: el juego es apto

para todos los públicos, con abundancia de chicas en bikini y poco más.

La banda sonora y los efectos de sonido cumplen perfectamente con su cometido. Accolade ha querido presentar un producto de calidad, y realmente lo ha conseguido. Hasta ahora han pasado el examen con nota alta pero, ¿es «Les Manley in: Lost in L.A.» una buena aventura gráfica?



## En resumen

«Les Manley in: Lost in L.A.» tiene una calidad que está fuera de duda. Además, se deja jugar sin demasiadas complicaciones, algo que hoy en día se puede considerar una virtud, más que un defecto.

## EL MOMENTO DE LA VERDAD

El sistema de juego es el clásico en este tipo de programas. Mediante un cómodo sistema por iconos podremos realizar todas las acciones, sin ningún tipo de problemas. El argumento es muy entretenido, realizado en clave de humor y con algunos toques originales que añaden esa chispa indescriptible que caracteriza a una buena aventura.

Sólo puede achacarse en su contra, para hacer honor a la

verdad situándonos en la posición de los incondicionales del género, que el desarrollo del programa se ha quedado un poco anticuado respecto a la línea innovadora que tiende a dominar las aventuras gráficas. Prueba de ello, por citar un ejemplo significativo, nos encontramos que en la mayoría de las localizaciones no se puede entrar hasta que no hayamos realizado las acciones oportunas. Además, la relación con los personajes se limita a un

intercambio de objetos, sin que intervengan en el argumento de forma destacada. De este modo la sensación es de que es el programa el que nos dirige, lo que unido a la lógica de los puzzles, hará que incluso los más inexpertos podrán ir avanzando sin demasiadas dificultades. El resto dependerá de lo bien que se os dé resolver los problemas que la aventura ciertamente os va a plantear. ●

Juan A. Pascual Estapé

ARGUMENTO	85
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	75
SONIDO	80
DIFICULTAD	75







# STRIKE COMMANDER

**Es el año 2000... y tú tienes que salvar el mundo**

**Simulador**

En el año 2000, la estructura económica del planeta está sacudida por la deuda y la sed de petróleo. El declive económico de los Estados Unidos deja paso a las nuevas potencias: el Japón, la OPEP y las compañías multinacionales. En STRIKE COMMANDER eres el jefe de un comando de mercenarios de élite que intenta enderezar un mundo de violencia e injusticia. El lanzamiento de STRIKE COMMANDER es el resultado de dos años de trabajo de programación. Gracias al nuevo sistema gráfico Real Space este juego se convierte en un simulador de vuelo de una calidad inmejorable y en una historia cinematográfica apasionante.

Disponible en PC.



## Guerra virtual de robots

**Juego de rol**

Controla escuadrones de robots increíblemente equipados, de casi 20 metros de altura, en un mundo asolado por la guerra nuclear.

- Monitor de comunicaciones
- Rotación 3D de 360 grados
- Control de velocidad en 6 direcciones
  - Ampliación visual
  - Cámara térmica
  - Misil de guía óptica
- Energía general y local

Disponible en PC





## THE SUMMONING TODO ES RELATIVO

*Cuando cayó en nuestras manos este programa y, más adelante, pudimos jugar con él, lo primero que se nos vino a la cabeza fue esto: todo es relativo. Aunque no creemos ser los primeros en haberlo pensado, no por ello la frase es menos apropiada. Una película poco divertida, que te pille en un día londo, te puede hacer reír más que la mejor comedia en un día normal. Los ejemplos son innumerables como todos sabéis.*

**O**s preguntaréis que a qué viene tanta diatriba pseudofilosófica. Bueno, seguid leyendo y encontraréis la respuesta. Si «The Summoning» se hubiera publicado hace un año, sería un clásico con todas las de la ley. Pero, para su desgracia, en ese intervalo de tiempo se editó «Shadowlands». Por supuesto, comparado con la cantidad de innovaciones que este último presentaba, «The Summoning» se queda en excelente, pero no alcanza el rango deseado: «Shadowlands» se le ha anticipado.

Elucubremos sobre lo que hubiera ocurrido de publicarse ambos programas en distinto orden. Pues posiblemente «The Summoning» se hubiera convertido en un mito —incorpora multitud de elementos que lo hacen digno de tal título—, y posteriormente a «Shadowlands» le hubiera ocurrido otro tanto. Moraleja: todo es relativo. Bueno, dejémonos de tonterías y centrémonos en esta pequeña obra de arte que es «The Summoning».



### ALGO DE HISTORIA

«The Summoning» ha sido editado bajo el sello de SSI y sus programadores responden al nombre Event Horizon Software.

El manual de instrucciones, traducido al castellano al igual que

el resto del juego, nos introduce en la historia con un estupendo cuento; luego explica los pormenores de la aventura.

Comenzamos, cómo no, con la creación de un personaje a nuestro gusto. Curiosamente, ésta, si

bien afecta a escasos atributos, se realiza con excelentes ilustraciones, en las que se nos presenta a nuestros maestros y se nos coloca interactivamente en mitad de la historia. Los parámetros modificables son el sexo, la cara, el nombre, fuerza, inteligencia..., que podremos definir de forma aleatoria o bien asignando puntos de entre un total que se nos da. Finalmente, elegiremos con qué arma entrenamos, así como el área de la magia que mejor dominamos. Por supuesto, nuestro comportamiento posterior condicionará el desarrollo de estas habilidades. Vamos, que si escoges espadas no es que no puedas usar un hacha, sino que al principio lo harás peor.

El argumento se extiende por 26 páginas, pero nos da una disculpa para meternos de lleno en los dominios del Tejedor de Sombras, que está gloriosamente reproducido en perspectiva isométrica. Por tal territorio se mueve nuestro héroe portando las armas que le pongamos. En su camino encontrará amigos, enemigos, objetos y enigmas.





Con los amigos podremos hablar mediante un interfaz de diálogo similar al de la serie Ultima. En la conversación van surgiendo palabras clave de las que podemos preguntar al NPC. Es más, puede que más adelante otro NPC nos diga algo relacionado con el primero y podamos volver a preguntarle. Este punto es el más innovador respecto a «Shadowlands», que carece de interacción con NPCs.

El sistema de combate con los enemigos es en tiempo real. Nuestros golpes les causarán ciertos daños, y habremos de esperar hasta recuperarnos para poder asestar otros. Por supuesto, se desarrolla en perspectiva isométrica, como todo el juego. En su transcurso, podremos usar cualquier arma o hechizo de que dispongamos. Desgraciadamente, las armas tienen una excesiva tendencia a romperse.

De los objetos, poco se puede decir. Hay cantidad distribuidos por el escenario. En general, su tamaño es mínimo pero tenemos una opción para agrandarlos y hacerlos distinguibles. Por supuesto, existen cantidad de llaves, pócimas, gemas, armas...

A la pantalla de inventario se accede de forma sencillísima y sin perder contacto con la acción: se "sube" y se "baja" hasta la altura que nos convenga simplemente arrastrando con el ratón. Finalmente, los hechizos también tie-



LO QUE HAY QUE TENER

RAM:  
**640 K**

Espacio en Disco:  
**3,2 MEGAS**

CPU:  
**AT**

T. Gráfica:  
**VGA**

T. de Sonido:  
**AdLib, Sound Blaster, Roland**

Control: Teclado, Ratón

nen su punto de originalidad. Los vamos aprendiendo cuando nos dan pergaminos con su contenido y consisten en una serie de movimientos de manos que, al combinarse adecuadamente, permiten realizar los distintos trucos. De nuevo, el acceso a la pantalla de confección de hechizos es muy fácil e intuitivo.

Los conjuros se clasifican en cuatro ramas de magia: brujería

(de combate), hechicería, encantamientos y de curación. Es necesario aprender de todos.

Los enigmas se implementan con los elementos habituales: puertas, llaves, palancas, sensores de presión, teletransportadores... Nada nuevo aquí, salvo la forma de combinarlos.

Otros puntos a reseñar son la posibilidad de imprimir tanto mapa como conversaciones con NPCs si disponéis de impresora correctamente conectada y configurada como se os informa. Excelente iniciativa. Los mapas no quedan tan espectaculares como cuando los presentan en pantalla, pero esto no es ninguna crítica a la innovadora idea.

## NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos son excelentes y llenos de colorido, superando en este aspecto a «Shadowlands», si bien no lo consigue en ambientación general. Los movimientos son a veces algo lentos, a pesar de que se ha resuelto bastante mejor el problema de cosas que se ven y que no se ven, haciéndolo menos confuso que en óquel. Los monstruos tienen también un bonito diseño aunque quizá algo infantil. El sonido es destacable en la música de la presentación, pero apenas queda constancia de efectos sonoros.

En cuanto al grado de dificultad se podría calificar de crecientemente, tal y como debe ser. Al

principio, enigmas fáciles para ir conociendo los elementos del juego y enemigos no muy duros de pelar. Luego todo se va complicando, pero gradualmente, de forma que permitan un avance más o menos uniforme.

Como siempre, en los buenos juegos de rol, la adicción que provoca es enorme: entran unas ganas irresistibles de seguir explorando y viendo más cosas, hablando con los NPCs.... Y como tiene algo así como cuarenta niveles parece que hay "cuelgue" para rato. ●

Fernando Herrera González

## En resumen

*«The Summoning» es un excelente programa que eleva la adicción a cotas insaspechadas. Si terminasteis «Shadowlands» y no encontrabais nada que os satisficiera, ya podéis dejar de buscar. SSL pone a vuestra disposición una de las mejores juegos de rol del momento.*

<b>MOVIMIENTOS</b>	<b>75</b>
<b>GRÁFICOS</b>	<b>89</b>
<b>ADICCIÓN</b>	<b>93</b>
<b>SONIDO</b>	<b>70</b>
<b>DIFICULTAD</b>	<b>80</b>



## PC BASKET

# El Entrenador del Año

*Tensión, esfuerzo físico, sudores, carreras, bloqueos, fintas, lesiones... Hasta la fecha, jugar al baloncesto suponía padecer alguna de estas cosas, cuando no todas a la vez. Ahora, todo esto va a cambiar ¿Por qué? La respuesta es sencilla, porque tenemos en nuestras manos «PC Basket», el programa que puede dar el espaldarazo definitivo a Dinamic, en el siempre competitivo mundo del multimedia. Damas y caballeros, la carrera por el triunfo acaba de comenzar...*

**D**inamic Multimedia contraataca. No, no es ningún slogan publicitario, título de película, o cualquier cosa que se le pueda parecer. Simplemente estamos informando de un hecho, de un proyecto que la compañía española llevaba acariciando desde hace algún tiempo, y que, por fin, se ha materializado en algo tangible. «PC Basket» es el nombre que los hermanos Ruiz y su equipo han elegido para uno de los trabajos más ambiciosos que han llevado a cabo. A medio camino entre la profesionalidad del deporte y el entretenimiento, nos encontramos ante un programa que desarrolla un concepto, no ya original en sí mismo, pero sí relativamente nuevo por estos lares. Ni más ni menos que una combinación, bastante acertada, de simulador deportivo con una inmensa base de datos.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:  
**640 K**  
Espacio en Disco:  
**3 MEGAS**  
CPU:  
**AT**  
T. Gráfica:  
**VGA**  
T. de Sonido:  
**SoundBlaster**  
Control:  
**Teclado, Ratón**

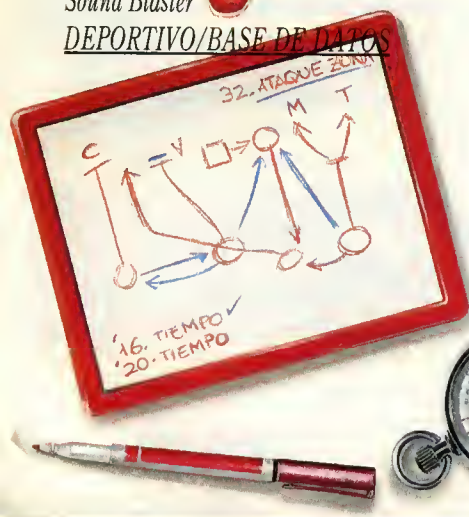
ware de entretenimiento en nuestro país, con que hemos podido encontrarnos hasta la fecha. En cualquier caso, hechas estas consideraciones, seguramente lo que más os interesa es saber en qué consiste «PC Basket», con la mayor precisión posible.

Si no estáis demasiado al tanto de lo que es una base de datos, en pocas palabras se podría comparar a una especie de biblioteca electrónica, en la que cualquier dato por el que sintamos curiosidad, puede estar a nuestro alcance en breves momentos. En el caso que nos ocupa, todos los referentes a los play-offs de la liga española de baloncesto. ¿Y puede ser esto interesante? Pues sí. Bien porque seáis aficionados al deporte de la canasta, o bien por la excelente iniciativa de Dinamic con este poco usual producto, «PC Basket» es bastante recomendable. Desde luego, aquellos para

DINAMIC MULTIMEDIA  
V. COMENTADA VGA, 256 Colores,  
Sound Blaster  
DEPORTIVO/BASE DE DATOS

### UNA EVOLUCIÓN LÓGICA

La novedad relativa del producto, se basa en que no es el primer trabajo que Dinamic realiza en esta línea —recordemos aquel «Simulador Profesional de Fútbol»—, pero sí se deja notar en «PC Basket» la evolución, lógica y esperada, desde la anterior producción. «PC Basket» es el programa más completo, en este poco explorado campo del soft-







los que existan poco más que los juegos de rol, los arcades o las aventuras gráficas, puede que no sientan una especial atracción por el programa. Pero tampoco es necesario ser tan radical o extremista.

En todo caso, siempre existe la posibilidad de "pasar" de los datos, y dedicarse a la otra parte, a la liga interactiva. Y por si esto os suena algo extraño, os diremos que estamos seguros de que cuando terminéis de leer ya no será así.

## ¿SABÍAS QUE...?

Es posible que muchos de vosotros os conozcáis al dedillo la vida y milagros de todos y cada uno de los jugadores del equipo de vuestros amores, pero lo normal es que la mayoría del público simplemente tenga afición, más o menos moderada. Al mismo tiempo, quizá hayáis sentido curiosidad por saber ciertas cosas sobre tal o cual equipo, jugador, etc. Pues las respuestas a todas las preguntas se encuentran aquí. Desde el dato del metro noventa y cinco de altura de Jordi Villacampa, o los doce mil espectadores de aforo que tiene el pabellón donde juegan Real Madrid y Estudiantes, hasta el hecho de que Lolo Sainz sea uno de los entrenadores más laureados de la liga ACB.

Todo se combina con una excelente calidad gráfica y sonora, que evita en todo momento que la consulta

pueda resultar mínimamente aburrida. Y como otro punto destacable de la opción de "Base de Datos", se puede hacer mención de la posibilidad de comparar los palmarés de distintos equipos, y observar como, mientras los vuestros (los buenos), han arrasado en las diez ligas más recientes, los otros (los malos) no se han comido una rosca, ni siquiera pequeñita.

En la segunda opción del menú principal, "Estadísticas Comparadas", se pueden obtener todos los porcentajes sobre cualquier punto en concreto, como cuál es el equipo cuya media de edad es más elevada, el jugador que más acierto tiene en los tiros libres, el que menos, aquel cuya edad le hace ya merecedor de un puesto en el asilo, o cuál es aún un "baby". Por preguntar que no quede.

## LA DURA VIDA DEL ENTRENADOR...

Lo que, sin lugar a dudas, más atraerá a la mayoría es la opción de "Play Offs Interactivos", donde podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación de estrategias en cancha. Elijiendo uno de los ocho equipos presentes en la competición, tomaremos el papel



del entrenador. Decidiremos cuál va ser el cinco inicial del partido, la jugada que vamos a llevar a cabo, y que combina ataque y defensa. Podremos observar también, las estadísticas de cada jugador por separado. Por último, optaremos por el tiempo real de duración del encuentro y por una de tres curiosas posibilidades: resultado directo del partido, visualización del mismo sin intervenir para nada en su desarrollo o, lo mejor, actuar directamente, tomando las decisiones de tiro, cambios, jugadas, y petición de tiempos muertos.

El programa permite combinar diversas estrategias con los jugadores más apropiados, vigilando su cansancio, su mejor o peor posición de lanzamiento y, todo ello, por supuesto, sin despistarnos del marcador ni del tiempo restante. Lo más interesante es, primero visualizar un partido, y luego, una vez captadas las distintas jugadas y combinaciones que se efectúan, actuar en la opción interactiva. Pero, de todos modos, siempre existe un factor aleatorio que puede decidir, aunque no juguemos muy bien, el resultado de la confrontación. O, dicho en otras palabras, que «PC Basket» ha sido desarrollado para que pueda ser



manejado por cualquiera que no desee pararse a pensar y reflexionar una y otra vez.

Lo único que queda por decir de «PC Basket» es que se trata de un programa original, entretenido, bien realizado y recomendable, que cuenta, además, con la posibilidad de ser ampliado con futuras actualizaciones, —estamos ante la versión 1.0—, lo que garantiza que Dinamic podrá batirse en la cancha durante mucho tiempo. ●

Francisca Delgada

## En resumen

«PC Basket» ofrece un nueva punta de vista sobre las simuladores deportivos. Si Dinamic Multimedia continúa en esta línea, puede que en paca tiempo podamos analizar un CD-ROM con la misma filosofía que ha impulsado al producto que ahora tenemos entre monas.

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
REALISMO	85
SONIDO	85
INFORMACIÓN/DATOS	85







DELPHINE SOFTWARE  
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound  
Blaster  
AVENTURA

## FLASHBACK UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE

**C**uando Conrod B. Hort poseo por lo colle en uno hermoso moñono de verono, descubrió lo extroño de determinados comportamientos de lo gente. Pensó que, tol vez, codo sujeto de lo sociedad poseío uno densidad molecular determinado que influío de un modo decisivo en su corócter o en su personalidad.

De vuelto o su laborotorio, ideó uno móquino que pudiero medir dichos niveles. Tros algunos meses de frocasos, su instrumento estobo terminado. Rópidamente solió de su coso para probarlo.

*La vida de un científico siempre ha sido muy dura e intensa y nada hace suponer que en el futuro, tiempo en el que se desarrolla la acción de «Flashback», esta situación cambie. Los largos y costosos años de estudio que dedican a su trabajo así lo demuestran. Durante ese tiempo, hacen frente a continuos fracasos en sus investigaciones. Sin embargo, en ocasiones, la suerte les sonríe y un "supuesto" error puede ser el detonante de un gran descubrimiento...*

Sin embargo, todos los personas que encontrabo a su poso tenían uno densidad muy, muy porecida, por lo que creyó que no ho-

bío tenido éxito y decidió olvidar el osunto.

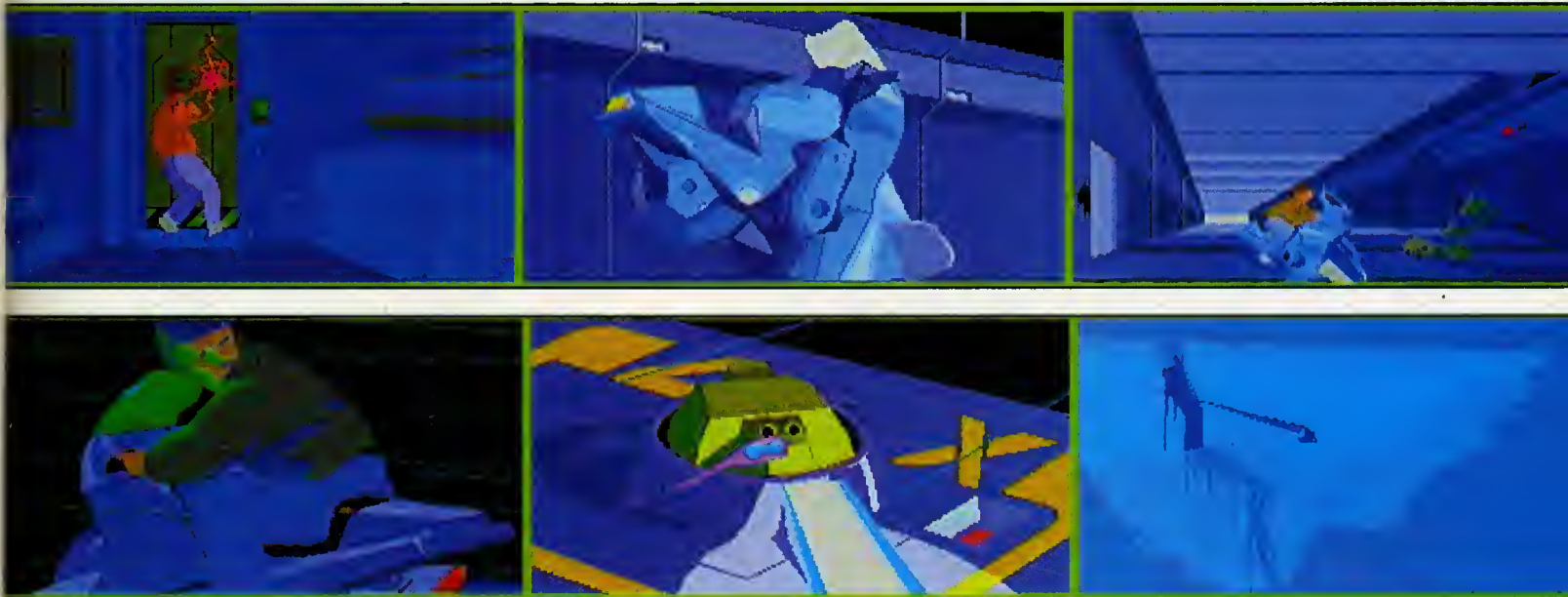
De repente, lo móquino se puso o pitor como uno loco. Conrod

miró por el visor y observó en él lo figuro de uno celebridad. Se preguntó por qué su invento señolobo uno variación tan ocusodo en uno persona de semejonte prestigio y cuidodo educación. Al instante, un presentimiento le invodió de pies o cobezo. Quizós los seres más importantes del planeto eron los "roros".

Después de un onólisis más detollodo en su laborotorio, descubrió que lo densidad localizoda no se correspondió con nodo de lo conocido hosto ese momento. No podío trotorse más que de seres de otro planeto. Antes de que



# LA AVENTURA COMIENZA...



pudiera transmitir la información a alguien, uno potrullo de los citados extraterrestres irrumpió en la habitación y lo secuestraron con el fin de hacerle un lavado de cerebro. Sin embargo, el instinto de supervivencia le hizo actuar con rapidez. A bordo de un peculiar moto lograba escapar de su prisión perseguido muy de cer-

ca por los alienígenas. Acabó estrellándose en un selvo. Estaba inconsciente pero lo salvaron, o al menos por el momento...

## LA PERFECCIÓN LLEVADA A LA PRÁCTICA

En Delphine Software han realizado un programa ante el que hoy que quitarse el sombrero. Si-

guiendo la línea que trazaron un par de años atrás con «Another World», y utilizando la misma técnica de programación, han conseguido unos gráficos espectaculares. El uso de gráficos poligonales no impide que los personajes y objetos que se encuentran en «Flashback» dejen de ser de los más reales que hemos visto

hasta ahora. Asimismo, los decorados cuentan con una gran calidad, y yo desde el primer momento en el selvo, nos hace sumergirnos en un mundo fantástico.

Los efectos sonoros incluidos en la aventura nos pondrán la piel de gallina, siempre y cuando dispongamos de un torjeto de sonido. Del mismo modo, los me-

## ZOOM: ¿SÓLO PARA MIOPES?

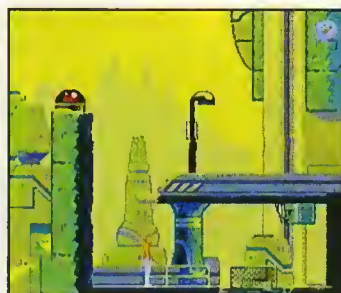
Para aquellos personas que sufran algún tipo de problema en la vista, el programa ha incluido una opción que amplía lo pantalla considerablemente. De este modo, no se perderán ni un detalle. Además, esta opción de zoom selecciona una porción de pantalla y lo aumenta hasta situarlo en

primer plano, accediendo al resto de la misma mediante un suave scroll. Tiene dos posiciones: desactivado o activado. Además, en esta última, podremos seleccionar el modo automático y el ordenador lo activará siempre que hagamos uso de nuestro arma. Todo un acierto.





# PANTALLA ABIERTA



## UNA AYUDA A TIEMPO

«Flashback» nos ofrece la posibilidad de elegir entre tres tipos de dificultad: Easy, Normal y Hard. El programa se compone de cinco niveles, los dos últimos divididos en dos partes. Completarse de una sentada todo el juego es poco menos que imposible, con lo que se ha recurrido al uso de "passwords" para continuar la partida en otro momento. Aún así, como cada fase es bastante larga y complicada, encontraremos pantallas en las que hay un ordenador que

nos permitirá grabar la partida en la memoria RAM, no en el disco duro. Para facilitar de momento vuestra labor, os ofrecemos los códigos de los dos primeros niveles.

	Nivel 2	Nivel 3
Easy	COMBEL	ANTIC
Normal	SHIVA	KASYK
Hard	PICOLO	FUGU

ludías ambientadas en el futuro, y en especial las de las animaciones, son de lo mejor que hemos escuchado en un programa de este tipo.

En cuanto a los movimientos, decir que sólo son comparables a los vistos en «Prince of Persia». La animación del personaje principal,

LO QUE HAY QUE TENER

RAM: 640 K  
Espacio en Disco:  
**7 MEGAS**  
CPU:  
**AT 286**  
T. Gráfica:  
**VGA**  
T. de Sonido:  
**AdLib, Sound Blaster,**  
**Roland**  
Control:  
**Teclado, Joystick**

así como las de los enemigos, rozan la perfección. Podremos realizar múltiples movimientos, como saltar, agacharnos, rodar por el sue-

lo... todo ello dotado de un alto grado de realismo.

Por último, reseñar que tanto la dificultad como la

adición son elevadísimas. La primera, a pesar de tener la posibilidad de regularla al contar con tres niveles distintos, resulta endiablada. Acabarse el juego en el nivel "Easy", será un duro trabajo, pero en el "Hard", está reservado en exclusiva a los profesionales.

Esto constituye todo un reto y se traduce en una adicción sin límites. Nuestro objetivo será descubrir las acciones adecuadas para continuar avanzando en esta increíble aventura. ●

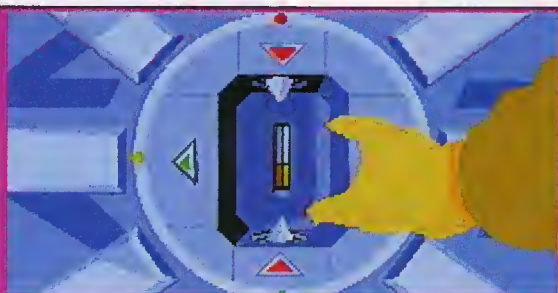
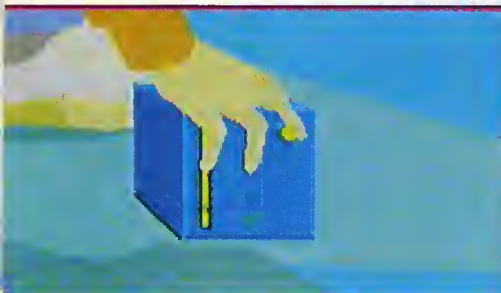
Oscar Santos

## En resumen

*Si decimos que estamos ante una de las joyas de la programación que pocas veces se ven, alguien pensará que exageramos. Pero, la verdad es ésta, y no queda más remedio que rendirse ante las evidencias y felicitar efusivamente a Delphine por su gran trabajo.*

<b>MOVIMIENTOS</b>	<b>95</b>
<b>GRÁFICOS</b>	<b>94</b>
<b>ADICCIÓN</b>	<b>95</b>
<b>SONIDO</b>	<b>92</b>
<b>DIFICULTAD</b>	<b>94</b>

## REALISMO TOTAL





# Hay crímenes...



**ESTE ES EL CRIMEN DE SIGLO Y SOLO LES MANLEY PODRÁ RESOLVERLO.**

Alguien está secuestrando a las estrellas de Hollywood. Y Les Manley tendrá que recorrer toda la ciudad de L.A., relacionándose con los actores en paro, estrellas del rock y mujeres despampanantes, hasta resolver el misterio.

- SECUENCIAS DIGITALIZADAS CON ACTORES REALES
- ASOMBROSA ANIMACION
- ESCENARIOS REALES DEL SUR DE CALIFORNIA
- VGA 256 COLORES
- LIBRO DE PISTAS DISPONIBLE

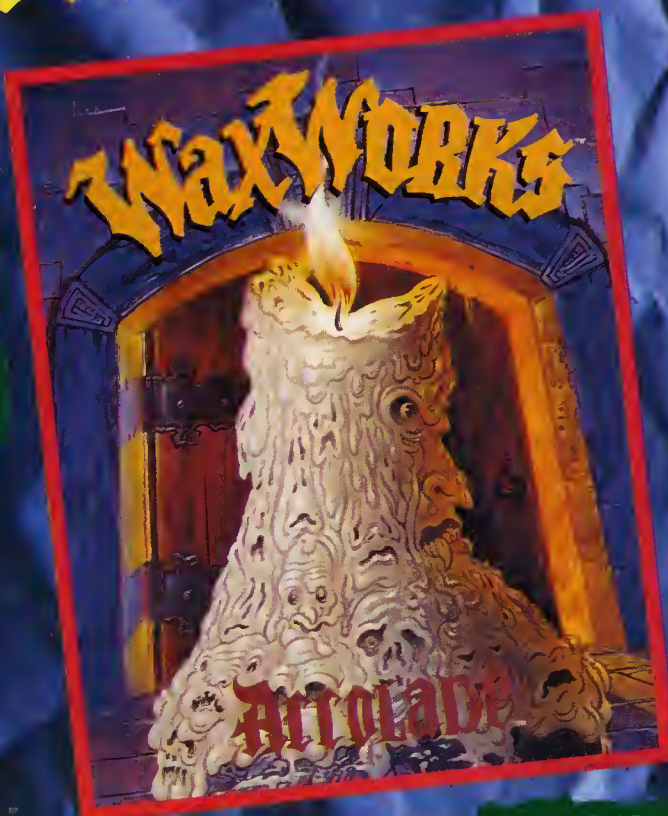
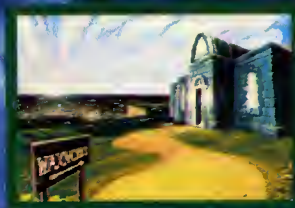
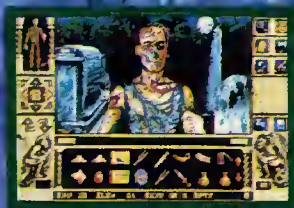


# ...y crímenes

**¡DESCIENDE A LOS CINCO INMENOS MUNDOS DONDE SE FUNDE EL TERROR!**

Tu única esperanza... para salvar a Alex es anular el maleficio de la bruja Ixona. Necesitarás el valor del que no estás seguro tener.

- MAS DE 100 HORAS DE ESTREMECEDORA ACCION
- TERROR CARA A CARA DESDE UNA PERSPECTIVA FRONTAL
- GRAFICOS VGA QUE TE HELARAN LA SANGRE



Serrano, 240  
28016 Madrid  
Tel.: 458 15 58

**ACCOLADE**  
The best in entertainment software™

Los Manley, LaFonda Tuner, Maladona y Los Manley in Lost in L.A. son marcas registradas de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. ©1993 Waxworks y Mike Wooddroffe.



# PRIMER CONTACTO

*Volar ha sido siempre el sueño del hombre. Volar ha sido siempre mi sueño. Y aunque Dios no nos haya concedido alas, siempre nos las hemos ingeniado para desafiar a la naturaleza y controlar el espacio que nos estaba vetado. De las primeras ascensiones de los Montgolfier, a los aviones de los hermanos Wright, hasta llegar al Concorde o similares..., y al PC. Sí, bueno, ya lo sé. El PC es un ordenador, no un avión. Pero, ¿es que no sabéis lo que son los simuladores de vuelo? ¡Señor, señor! ¡Que tenga que venir otro mes un servidor a abriros los ojillos! Pues abridlos bien, porque cosas como «Strike Commander» no se ven todos los días. Avisados quedáis...*

## El Ojo del Halcón

### STRIKE COMMANDER

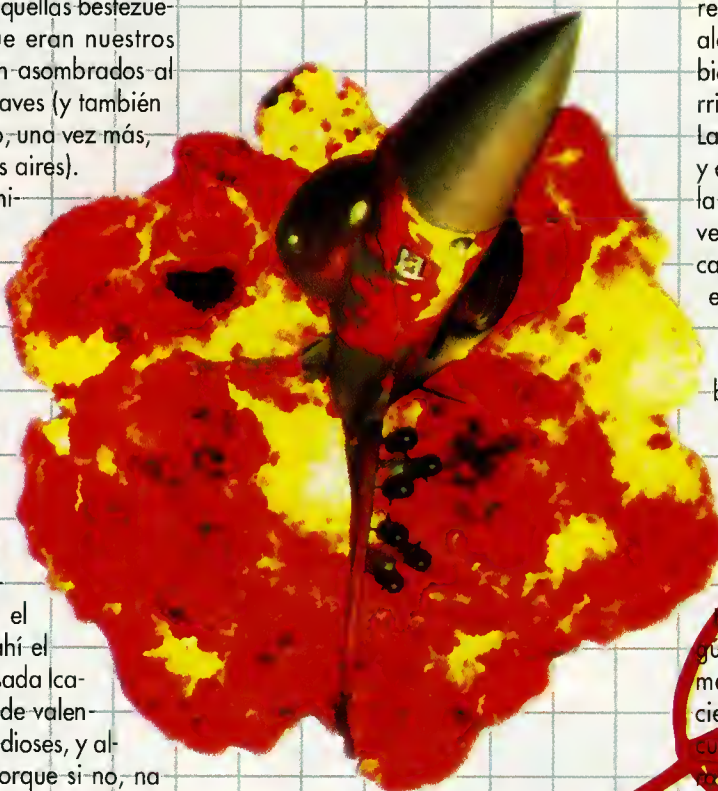
#### ORIGIN

*V. COMENTADA: VGA 256 Colores Sound*

*Blaster*

*SIMULADOR DE COMBATE*

**E**fectivamente, lo de valar le ha costado al hombre bastante tiempo, y bastantes esfuerzos. Ya en la prehistoria, aquellas bestezuelas peludas que eran nuestros antepasados, se quedaban asombrados al ver levantar el vuelo a las aves (y también algo jorobados al ver cómo, una vez más, la comida se les iba por los aires). Los primeros intentos por imitar a los pajarillos antediluvianos, no tuvieron precisamente demasiada éxito. Varios cráneos cascados y unas cuantas conmociones cerebrales, por tirarse de cabeza desde un acantilado, fueron las consecuencias más directas (pelín bestia el homínido erectus). Más tarde, la civilización griega trajo renovadas esperanzas para el futuro de la aviación. He ahí el ejemplo a (no) seguir del osado Icaro, quien, en un arranque de valentía, heroísmo, desafío a los dioses, y algo de senilidad mental —porque si no, na-



se entiende, se lanzó, el muy membrilla, desde lo alto de un precipicio con unas alitas hechas con plumón de abejaruco, a algo parecida. La leyenda cuenta que llevaba las alas pegadas al cuerpo con cera, y que subió tanto, tanta, que llegó junta al Sol, le derretió la cera, y debida a ello cayó, y murió. La realidad es muy distinta. Nada más saltar y dar cuatro aletazos, las plumas se fueran a la parra y el hambrecillo voló, sí. Pero en vertical. Para que os hagáis una idea del cascarrón que se arreó, baste con decir que el Partenón está como está, del temblar de Tierra que provocó el pepinaza contra el suelo. Y una vez bien documentadas y habiéndaos culturizado un poco más, vamos a lo que realmente interesa. Vamos a ver «Strike Commander» y a disfrutar de la lindo jolé, olé!

Tras introducir las protecciones, durante la instalación, viene lo bueno. Cuando ésta se acaba, el programa se tira cerca de un cuarto de hora (o más, según el ordenador) editando un porrón de mapas. Vaya, por fin ha terminado. Por cierto, mientras instaléis el juego no os preocupéis si tarda varios años (eso sin exagerar), porque el amigo ocupa la friolera de





¡35 megas! Ya se siente el crujir de dientes y los amagos de infarto: "Oye, que mi ordenador sólo tiene treinta megas de disco duro", "el mío tiene veinte", "el mío...". Mala suerte chicos. En fin nos ponemos manos a la obra.

## LAS PRIMERAS ESCARAMUZAS

Nada más comenzar, una presentación digna de película, con una musiquilla excelente y unas voces digitalizadas muy monas, me ponen en ambiente. Pero todo empieza cuando sale el menú que me ofrece varias opciones: "Comenzar juego", "Entrenamiento", o "Visualizar objetivos".

Hay alguna más, pero por ahora no está disponible. Echemos un vistacillo a eso de ver objetivos... ¡Qué bonito, madre! Ante mí aparecen aviones, barcos, tanques..., todos rotando a ritmo de vals (¡Ah, Viena! ¡Qué tiempos los del romanticismo!). Puedo hacer un zoom para verlos de cerca o de lejos, cambiar su ángulo de rotación... Pero, a pesar de que es algo muy majo, no sirve para mucho. Sigamos con las opciones.

Voy a darle ahora a eso del entrenamiento, a ver qué pasa. Más opciones: "Buscar y Destruir", y "Dogfight". Esto último, viene a ser algo así como un "one on one" de baloncesto, pero en el aire y a lo bestia. Es decir, si ganáis, fantástico. Si perdéis, ya podéis ir encargando el pijama de madera a la funeraria más próxima. Bien, se eligen varias cosas como avión, enemigo al que combatir, altitud, etc., aparte, por supuesto, del armamento. Juguemos pues. ¡Santo cielo, qué pasada! Es alucinante, qué movimiento, qué vistas, qué velocidad, qué suavidad... Bueno, esto hay que verlo para creerlo. Voy a dejarlo y a ver más cosillas, que si no, pillo mucho vicio y eso sería contraproducente a posteriori (acabarse un juego nada más empezar no es serio).

## EL GATO SALVAJE

Me acabo de apuntar. Es que cuando le he dado a lo de juego nuevo, me han hecho registrarme como piloto, con apodo y todo. La unidad en que el programa te mete es conocida como los "Wildcats", un grupo de mercenarios, no demasiado crueles ni sanguinarios, más bien buenazos. La primera escena me sitúa en una base aérea, en la que puedo hacer varias cosas: investigar por los barracones, hablar con unos cuantos de mis compañeros y jefes, o lanzarme a la aventura cogiendo el transporte que me lleve a la primera misión. Husmeemos antes un poco por los barracones. Veo que hay una de mis compañeras durmiendo y, si la pongo el cursor encima (pero sólo el cursor, no penséis mal), observo que es el modo adecuado para cargar una partida salvada anteriormente. ¡Un momento! Hay una póster encima de mi (supuesta) cama, voy a ver. ¡Guau, qué chica! Debe ser la playmate del mes. Muchachos, me acabo de enamorar. Ejem, sigamos, y hagámoslo hablando con esa tal Gwen que aparece en el hangar. Caray, si lo sé no lo hago, menuda bronca me acaba de echar. Mira, voy a dejarme de tonterías y a largarme a por la primera misión. Me monto en un camioncito y ¡hala!

## EMPIEZA LA AVENTURA

Me llevan a un extraño lugar de Mauritania, y me cuentan que debo escoltar un transporte aéreo hasta lugar seguro. Bien, parece fácil. Armo mi avión hasta los dientes y despegó. Aquí empieza lo bueno. Despegar no es nada complicado, sino al contrario. Aceleramos un poquito y echando el joystick hacia atrás me elevo majestuosamente por los aires. Lo más fastidioso viene después. Os contaré que existe una opción super útil para dar los primeros pasos. Como eso de perder el rumbo os pasará a más de uno por torp...,

por desgracia, pulsando "A", haréis una maniobra automática de aproximación hasta el lugar de contacto con el transporte a escoltar. Bien, por ahora bien.

¡Atención!, empieza la movida. Se aproximan enemigos a una velocidad endiablada. Están a los seis. Pongo en mi walkman «Aces High» de Iron Maiden, y a cascar aviones como un loco ¡Yeeah! Pulso F1, elijo la vista de combate y localizo un "pájaro" en mi visor. Perfecto, vas a caer ¡periquín! Pulsando "W" hago que aparezca el armamento en una pantalla auxiliar. Ahora me aseguro de su posición con el radar, que puede observarse apretando "R". Por fin, y para dar más espectacularidad a la acción, con F9 y F10 selecciono las cámaras de visualización de la víctima y de lanzamiento de misiles. Tranquilamente, con sangre fría, como un auténtico bloque de hielo, pulso el botón de disparo. El misil sale a toda velocidad, se dirige hacia el enemigo y..., ¡un blanco perfecto! El primero ha caído. A por los demás. Cuidado, atacan a mi compañero. ¡No problem! Hago un rizo, decelero ligeramente, me pongo delante del sol y así no podrá verme. Repito otra vez el ritual de los misiles, disparo y otro muere el polvo ¡Sííí! ¡Esto es fantástico! Una vez cumplida la misión, doy media vuelta y de regreso a casa. Por si alguno se pierde, ya sabéis, con pulsar "A" unas cuantas veces asunto arreglado.

Y bueno, me tengo que despedir ya. Sí, sí, ya sé que me vais a echar de menos, pero chicos, me espera una nueva misión y no puedo estar con vosotros todo el día. En fin, que ustedes lo pasen bien. ¡Ah!, por cierto, si tenéis muchos problemas y queréis enfrentaros a unos enemigos más tontos que nada, pulsad ALT y O, y elegid a vuestro gusto todo lo que queráis. Y es que, ¿qué sería de vosotros sin mí? ¿Eh? ●

Francisco Delgado



# **p** R O T A G O N I S T A

## **ORIGIN** EL ORIGEN DE UNA COMPAÑÍA

Lo colidat gráfica de «Strike Commander» solto o lo visto. Lo prime-ro impresión es que osistimos a uno proyección cinemotográfica en los pontollos de nues-tro PC.

**M**

uy poca gente puede explicar el éxito de la compañía Origin dentro de la industria del software de entretenimiento. Aunque si nos fijamos en su desarrollo observamos que en diez años ha logrado rodearse de extraordinarios profesionales. En su origen, Origin -valga la redundancia-, contó con programadores freelance que empezaron a idear la línea principal de la compañía. La

saga "Ultima" hizo su aparición, absorbiendo a todos los aficionados a los juegos de rol hacia el mundo de Richard Garriott, su creador, es decir, hacia los parajes gobernados por Lord British, rey de Britannia. Son ya siete los capítulos de "Ultima", siendo el último de los mismos -valga de nuevo la redundancia- «Ultima VII, the Black Gate».

Otra popular saga de Origin es la creada por el protagonista de estas líneas: Chris Roberts. «Wing Commander» y «Wing Commander II» son sus mejores tarjetas de presentación. Pero su lema, al igual que el de la compañía para la que trabaja, es superarse, de ahí su último programa, «Strike Commander».

Desde su fundación en 1983, Robert y Richard Garriott han tratado que situar a su compañía en lo más alto del mercado. Por esta razón, en septiembre del 92 fusionaron su empresa con Electronics Arts, de tal modo que esta última compañía sirve en la actualidad de lanzadera rápida y eficaz de los productos de Origin. Origin puede estar muy segura de que con productos como "Ultima" y "Commander" va a seguir siendo la número uno en el mundo de los juegos de rol y de los simuladores aéreos de combate. Dos mundos muy diferentes, pero con un mismo origen...





**EN DIRECTO CON...**

# Chris Roberts

## Diseñador de «Strike Commander»



*La mejor presentación que podemos hacer de este genio del ordenador, es que es el número uno en el diseño de simuladores aéreos de combate. Así lo demuestra la saga "Wing Commander" de la que es amo y señor. Desde el cielo que cubre Origin Systems Inc., Chris Roberts contesta a nuestras preguntas.*

**PCMANÍA:** Después de los lanzamientos de «Wing Commander» y «Wing Commander II», le habíamos perdido la pista. ¿Es «Strike Commander» su último diseño?

**CHRIS ROBERTS:** No exactamente. Ahora estoy empezando a programar «Wing Commander III», por lo que este es mi último juego.

**P.C.:** El argumento de «Strike Commander» es muy cinematográfico. ¿Cómo lo han conseguido?

**C.R.:** Es una combinación de lo que aprendí diseñando «Wing Commander I» y «Wing Commander II», y de mi concepción del cine. Soy un cinéfilo empedernido y veo una cantidad enorme de películas al año. Mi idea fue la de mezclar toda la imaginación de los filmes en un programa de ordenador y conseguir que la gente con la que trabajaba se entusiasmara igual que yo en el proyecto.

**P.C.:** Después de ver «Strike Commander», es fácil encontrar semejanzas con «Wing Commander». ¿Ha influido en algo el gran éxito del primer juego?

**C.R.:** Ambos juegos reflejan a la perfección mi filosofía a la hora de programar por lo que no es muy difícil que se parezcan y que tengan muchas cosas en común.

**P.C.:** La animación y el movimiento de los aviones son espectacularmente suaves. De todos es conocido lo difícil que es conseguir esto. ¿Notaremos mucha diferencia si jugamos con «Strike Commander» en un 386 o un 486?

**C.R.:** Como en todo juego que tenga algo de complicación en cuanto a ocupación de memoria, «Strike Commander» volará más despacio en un 386 que en un 486. Instalado en este último, tendremos la sensación de estar viendo una película. Cada vez estamos más cerca de hacer cine.

**"CADA VEZ,  
ESTAMOS MÁS  
CERCA DE  
HACER CINE"**

**P.C.:** También la banda sonora y la calidad gráfica están muy logradas, y se puede ver que se ha sacrificado la espectacularidad del programa por un mayor realismo.

**C.R.:** No estoy muy de acuerdo con esta observación. Hemos procurado sacrificar lo menos posible para lograr el realismo necesario. Al contrario, la más importante era el hecho de que «Strike Commander» fuera lo más divertido y jugable posible, a cambio de pasar por alto algún que otro detalle.

**P.C.:** ¿No ha pensado que la patente configuración exigida para que «Strike Commander» se disfrute al cien por cien puede perjudicar las posibles ventas del programa?

**C.R.:** No, espero que no.

**P.C.:** ¿Cuentan ya con nuevas misiones para «Strike Commander»?

**C.R.:** Sí, ahora mismo estamos proyectando las misiones nuevas.

**P.C.:** ¿Cuánto tiempo se ha invertido en la programación de «Strike Commander» y cuánta gente ha intervenido en la misma?

**C.R.:** Fueron dos años y media de trabajo con un equipo que oscilaba entre 30 y 40 personas.

**P.C.:** El resultado final, ¿es el que esperaban?

**C.R.:** Sí. Creo que mejor que el hubiéramos podido imaginar.

**P.C.:** Cada aspecto del juego tiene gran cantidad de detalles. ¿Cómo lo han conseguido?

**C.R.:** Muchos de los programadores son expertos en matemáticas y física, por lo que sabían muy bien por dónde pisaban. Además utilizamos mucho las bibliotecas de la Universidad de Texas, la del Congreso americano y compramos muchos libros en la librerías locales. Pero esto es algo a la que tiene acceso cualquier persona.

**P.C.:** Si hablamos de simuladores aéreos, hay que citar a MicroProse. ¿En qué se diferencian los programas de esta famosa compañía de las de Origin?

**C.R.:** Primero, la técnica de nuestros gráficos está por encima de la de ellos y creamos imágenes más reales en nuestros simuladores que en los de MicroProse. Y segundo, conseguimos una sensación cinematográfica que se acerca mucho a la película «Top Gun», algo en lo que aún nadie nos ha superado.

Creo que estas son las principales diferencias, además de que nuestros simuladores son más divertidos de jugar.

**P.C.:** ¿Cuáles son sus proyectos más inmediatos? ¿Está pensando en «Strike Commander II»?

**C.R.:** Sí, estoy pensando en «Strike Commander II», pero no a carta plaza. Como he dicho al principio, «Wing Commander III» es lo que me mantiene ocupada ahora, junta con un proyecto para 3DO. ●

*Equipo Pemanía*





# VIDA ARTIFICIAL

## ART FUTURA 93



*El futuro, sin apenas darnos cuenta, se aproxima extendiendo su sombra sobre lo que consideramos el presente.*

*Y así, de repente llega un día en el que todo aquello que considerábamos aún lejano se encuentra ya entre nosotros, en nuestras vidas, formando parte de ellas. Vivimos en un mundo de imágenes, las saboreamos, las digerimos y después las olvidamos. Pero hay momentos en que estas imágenes trascienden cualquier intención puramente estética, se alían con la ciencia, con la tecnología y con cualquier rama del pensamiento que pueda beneficiarse de esta unión, y es entonces cuando todo aquello que vemos cobra un nuevo sentido, capaz de generar emociones, provocar polémicas o hacernos reflexionar sobre el nuevo universo al que hemos abierto nuestras puertas.*

*Este año en Art Futura hemos tenido la oportunidad de apreciar una nueva dimensión de la imagen, hemos visto formas de vida que sólo existían en la memoria del ordenador, figuras que evolucionaban según el patrón de selección del espectador, hemos volado entre asteroides y precipicios de manos de Moebius, e incluso hemos sido testigos de los primeros intentos de creación de cyborgs, productos de la unión de hombre y máquina.*





**P**ara aquellos que no lo conocáis, os diremos que Art Futuro es un certamen anual que se celebra en la hermosa ciudad de Barcelona durante el mes de abril.

Fue creado por Montxo Algora, y lleva ya algunos años de andadura.

Tras la desaparición de MIMAD en Madrid es, por desgracia, el único foro vivo que permanece en Espoño dedicado a la infografía, y más concretamente a su vertiente artística. En él, encontramos tanto conferencias sobre temas del certamen, como proyecciones infográficas con votación del público asistente.

El tema primordial de esta edición se centraba en la vida artificial, o A-Life, una nueva rama de la ciencia experimental nacida de la informática y la biología, nutriendose de los últimos avances tanto en ingeniería genética como en técnicas evolutivas y de adaptación al medio ambiente. En palabras de Xabier Berenger, máximo responsable de Animático, "la vida artificial, al igual que la ingeniería genética, dedicada a descifrar y manipular el código de la vida, o la inteligencia artificial, dedicada a la simulación de la mente humana, no esconde su ambición última, tan antigua como los dioses: crear seres vivos, en concreto, crear seres vivos antropomórficos."

En este contexto, pudimos apreciar los trabajos de Karl Sims y W. Latham sobre el tema, ambos reputados artistas del medio, así como las intervenciones de Xabier Berenger y el biotecnólogo Jockes Ninio.

## LA MANO DEL CREADOR

Los trabajos de Sims y Latham se basan principalmente en sistemas evolutivos en los cuales, ellos hacen la labor de "creador", configurando el entorno de sus creaciones, sus características genéticas y las leyes básicas

de funcionamiento de este sistema tales como generación, mutación, apareamiento, o muerte.

Posteriormente, una vez obtenidos los primeros individuos, el artista "creador" pasa a ser "jardinero" en la evolución de las especies, "...como el horticultor que desea producir la rosa perfecta" según Latham. Sus criterios de "selección artificial" son casi siempre puramente artísticos, la supervivencia del más apto es reemplazada por la supervivencia del más estético en esta peculiar cadena evolutiva, las formas escultóricas de Latham evolucionan ante nuestros ojos, nacen, se reproducen y mueren en pocos segundos cautivando al espectador. Pero, estas reglas no sólo pueden generar formas naturales, los trabajos de Sims mostraban su aplicación en un entorno puramente pictórico, seleccionando imágenes en el ordenador que evolucionaban según los gustos estéticos del espectador.

Hubo también proyecciones de animaciones infográficas al estilo de Imagino, y curiosamente los vencedores en las votaciones fueron casi los mismos, cabe destacar la calidad de «Devil's Mine» de la compañía Little Big One o el humor de «Gas Planet» de PDI.

## PASEO POR EL FUTURO

En este certamen se hizo una especial mención a la infografía española, actualmente sumida en una grave y profunda crisis, con proyecciones de las principales empresas del sector. Entre ellas, resultaron premiadas algunas casas conocidas como Sincronía, Montesa3, e incluso el original cabecero del programa de televisión Pinnic.

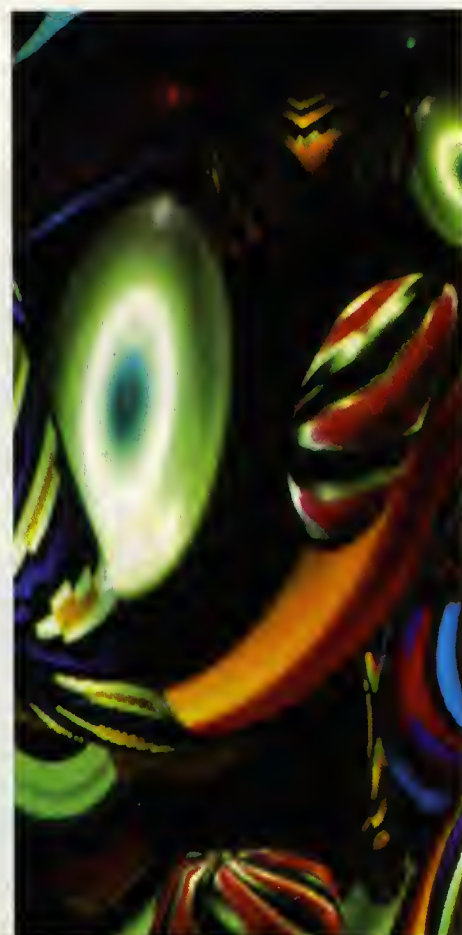
Pudimos sorprendernos con las "performances" del artista australiano Stelarc. Éste sostiene la teoría de la obsolescencia del cuerpo humano en el actual entorno, el cuerpo se fatiga, es esquizofrénico, genera emo-



Latham ha ideado un sistema evolutivo, donde el individuo que sobrevive es el más estético.



Aplicando a imágenes reales efectos en 2D y 3D se obtienen asombrosos resultados.







El certamen de Art Futura demostró que la imaginación no tiene límites. Una de las compañías que se presentó en Barcelona fue Fantôme con «Le Pot de Terre et le Pot de Fer».

ciones desfasadas, es inútil bajo carencia de oxígeno, etc. Por ello, Stelarc aboga por el nacimiento de un nuevo cuerpo, el "Ciber-cuerpo". Éste no es un sujeto, sino un objeto. No un objeto de deseo sino un objeto de diseño. El nuevo diseño da lugar a una nueva definición de lo que significa ser humano. El artista logrará dar forma a su concepción "tras vaciar el cuerpo de sus órganos "inútiles", recubriéndolo de una piel sintética capaz de absorber oxígeno a través de sus poros y transformar de forma eficaz la luz y la humedad en nutrientes químicos. Invadir luego el interior con microrrobots capaces de asistir al sistema inmunológico, controlar las obstrucciones en las regiones internas o aumentar la población bacteriana a voluntad", como él mismo comenta. En sus actuaciones,

Stelarc se presenta con un tercer brazo mecánico sujeto a su cuerpo y el cual controla a través de contracciones musculares moviéndolo así a su completa voluntad. Tras la actuación, fue preguntado por el público insistentemente sobre las capacidades sexuales del "Ciber-cuerpo", a lo que Stelarc no tuvo más remedio que responder con un solemne y escueto "No comment".

## LOS NUEVOS "VIDEOJUEGOS"

Ya en la recta final de Art Futura, pudimos oír a Mariscal hablarnos de su último trabajo, un parque de atracciones en Japón con videojuego incluido. Por cierto que, según comentó, Mariscal no sólo no es un fanático de los videojuegos sino que los aborrece en su forma actual, por lo que decidió romper moldes con el suyo. En él asumimos el papel de Nina, una niña holandesa que quiere, al igual que el visitante real, hacer un recorrido por el laberinto, de forma que

tiene que pedir ayuda al jugador para escoger el camino a seguir. El videojuego utiliza como soporte un sistema de LaserDisc con unos escenarios creados por Animática sobre Silicon Graphics, al cual añadieron a través de escáner los dibujos hechos tradicionalmente de los personajes del juego. La verdad es que la mezcla resultó de lo más fresca y agradable, aunque como el mismo Mariscal recalcó "es un juego para jugar una sola vez cuando llegas al laberinto, y no para colocar en una sala recreativa".

## UN HOMENAJE A MOEBIUS

Jean Giraud, más conocido por Moebius, es uno de los pocos autores de comics reconocidos mundialmente y encabeza, junto con Corben, Miller, Moore y algún otro, el Olimpo de la novela gráfica. De dibujar las aventuras del Teniente

Blueberry ha pasado, a lo largo de su vida, a colaborar en proyectos como «Alien» «Tron», «Willow», e incluso intentó llevar al cine con su buen amigo Jodorowsky una versión del clásico de Herbert, «Dune». Tras tomar su seudónimo del astrónomo alemán inventor del anillo infinito, comenzó su obra más conocida hoy día, la serie del Incal, Arzach, Venecia Celeste, El garaje Hermético, etc.

En esta edición de Art Futura se le ha querido rendir homenaje aprovechando la incursión del autor en la infografía. Actualmente Moebius se encuentra preparando un largometraje de animación, «Starwatcher», producido por Ridley Scott y basado en uno de sus personajes de cómic, del cual pudimos ver una excelente primicia, aunque como no hay nada perfecto, actualmente el proyecto se encuentra paralizado por falta de fondos. Pero como dice el propio autor "¿Cuál es el mundo virtual perfecto? Es el sueño. El día en que se llegue a hacer la imagen virtual a nivel de sueño, es aquí donde el hombre se encontrará frente a su destino. ¿Qué es lo que vale más la pena: vivir el sueño de la realidad o el sueño de la simulación? Se tendrá que escoger su sueño." ●

Roberto Potenciano



Oferta  
válida hasta  
finalizar existencias.

# Juego Duro Juego Limpio Ahorro Seguro



## En Las Nubes

Retroceda en el tiempo y sienta la emoción del combate aéreo con maquinaria bélica en el escenario de la 2a. Guerra Mundial. Ataque los portaaviones, bases aéreas y combata los misiles del enemigo. Simulación super realista que incluye 25 cuidadosas recreaciones de

### Aces of the Pacific

"El punto de referencia para los simuladores de vuelo de los 90."

—Simulation Magazine

Incluso puede pasarse al enemigo! El juego incluye un magnífico manual de 240 páginas que se completan con fotos y mapas de guerra.

## En el Campo de Juego

Póngase en acción con esta sorprendentemente realista simulación. Su apariencia 3 D le transporta al centro del más completo juego de fútbol americano. Juegue contra un oponente o contra el ordenador. Visualice

### Front Page Sports: Football

"No tiene competencia como el mejor y más completo juego de fútbol. Apasionante para aficionados de cualquier nivel de habilidad..."

—Electronic Games

Hasta 28 partidos por liga. Más de 200 jugadas. Elija entre partidos de exhibición o jugar toda la temporada.

Quarterdeck Office Systems España, Gran Vía de les Corts Catalanes 617 1º 3ª. 08007 Barcelona Tel. (93) 412.29.45. Fax: (93) 412.44.41.

Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tel. (353) (1) 284-1444 Fax: (353) (1) 284-4380

Ambos juegos son versiones completas de los mismos. De todas formas, y por razones de suministro, los juegos no son empaquetados en sus cajas originales individuales.

© 1993 Quarterdeck Office Systems. Todas las marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.

Consiga dos apasionantes juegos por muy poco, comprando el paquete especial QEMM-386 + JUEGOS. Hasta finalizar existencias.



## Juegue Seguro

QEMM-386 proporciona a todos sus juegos toda la memoria disponible en su PC. Automáticamente.

No nos extraña que sea el gestor de memoria más recomendado por los fabricantes de juegos para PC.

## Trabaje Seguro

QEMM-386 es el mejor gestor de memoria del mundo. No sólo hace funcionar mejor sus juegos, también le ayuda cuando - después de un rato de ocio - vuelve usted a su trabajo, reduciendo el riesgo de que su ordenador se quede "colgado", mientras hace espacio para sus T.S.R. preferidos, sus dispositivos de red o sus programas que necesitan mucha memoria.

## Ahorre Más De 14.000 Pts!

Dese prisa. Visite a su distribuidor habitual hoy mismo. O bien envíe por correo el cupón adjunto con sus datos a: Oferta QEMM+Juegos, P.O. Box 777, 7600 at Almelo, Holland.



Si!

Quiero pasarlo bien

Forma de pago

☐ Visa ☐ MasterCard ☐ Access ☐ Eurocard ☐ Amex ☐ caduca ☐ Cheque

Número de Tarjeta

C.I.F.

Nombre

Dirección

País

Telefono

Cantidad	Producto	Precio unitario	Total
1	QEMM-386 en castellano + Juegos	14,500 Pts.	
	Todos los productos se sirven en diskettes de 3.5". Plazo de entrega: 15 días.	Manipulación y Envío	1,700 Pts
		I.V.A. @ 17,5% (Holanda BTW)*	
		<b>Total</b>	

\*Ciudadanos miembros de la C.E.—El I.V.A. a aplicar es el 17,5%, tasa vigente en Holanda, el país de origen de los productos. Si es usted sujeto pasivo del I.V.A. en España, no debe usted añadir este porcentaje al precio de los productos. En este caso, no olvide incluir su C.I.F. en el formulario adjunto. Ciudadanos no miembros de la C.E.—No incluya I.V.A. en el precio de esta oferta. El I.V.A. puede serle cargado a la entrega de la mercancía.

3D3

**Quarterdeck**



# NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF



## NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

Un nuevo y espectacular simulador de golf basado en el golfista número uno del mundo, Nick Faldo. El juego es una simulación precisa que incluye una sección de entrenamiento, también basada en los propios videos de Faldo para este propósito. Otra importante característica es la posibilidad de poder jugar contra otros a través del modem.

- Impresionantes gráficos VGA 256 colores usando un sistema único de mapeado poligonal para crear un ambiente realista incomparable.
- 3 Niveles de juego: Principiante, Amateur y Profesional.
- 2 Campos de 18 hoyos.
- Efectos de sonido reales digitalizados: Agua, golpes contra los árboles, putting, pájaros y otros animales.



## LEGEND OF MYRA

El mundo de los conejos ha cambiado. Acosados por el hombre carecen de comida y se han visto obligados a vivir bajo tierra, para morir. Todas las fuentes de comida están ahora almacenadas en las entrañas de la Tierra, en cuevas húmedas defendidas por terribles criaturas y mortales máquinas diseñadas para matar y mutilar. Solamente queda MYRA, un héroe de la raza de los conejos, como única esperanza. El ha descubierto un camino por el Submundo y su misión consistirá en descender a las catacumbas y robar la mayor cantidad posible de coles antes que los crueles guardianes acaben con él. El fracaso significará la extinción de la raza de los conejos...

- Gráficos VGA 256 colores
- 150 diabólicos niveles. 15 niveles de introducción
- Cada nivel consiste de un vasto laberinto de túneles y trampas.



## LIVERPOOL

Liverpool es un nuevo juego de acción que te permite simular la experiencia e intensidad de una competición real de fútbol contra los mejores equipos. Incluye partidos de liga dentro y fuera de casa con toda la tensión de las eliminatorias coperas. Para asegurar mayor realismo, podrás elegir los jugadores y la formación que quieras. Cada partido estará influido por la selección del equipo, su moral, la forma de los jugadores, las lesiones, las suspensiones y las condiciones meteorológicas.

- 1-2 jugadores
- Espectaculares gráficos 3D y efectos de sonido de alta calidad.



# LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE



Serrano, 240  
28016 Madrid  
Tel.: 458 16 58



# BIENVENIDOS A PCMANIA 8

Los programas que se incluyen en este número de la revista necesitan ser instalados en disco duro para funcionar correctamente. Se requieren al menos 8 megabytes libres para poder descomprimir los dos disquetes y crear los cinco directorios que contienen los juegos. Los requisitos mínimos para que todo funcione a la perfección son:

ORDENADOR XT/AT CON UNIDAD DE DISCO DE 3.5 DE ALTA DENSIDAD  
DISCO DURO CON AL MENOS 8 MEGABYTES LIBRES  
TARJETA GRAFICA VGA  
580K LIBRES DE MEMORIA RAM

El disco 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) debe contener los ficheros:

INSTALAR.BAT  
PCMAN08A.SPL

El disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) debe contener el fichero:

PCMAN08B.SPL

## INSTALACIÓN

Lo primero de todo es **PROTEGER LOS DOS DISCOS CONTRA ESCRITURA** y jamás desprotegerlos. Para ello debes correr la patilla negra hacia abajo de forma que se pueda ver a través de los dos agujeros de cada uno de los disquetes.

El proceso de instalación debe ser de la siguiente forma:  
INTRODUCIR DISCO 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) EN LA UNIDAD DE 3.5  
PASAR A LA UNIDAD DE 3.5 TECLEANDO SU LETRA IDENTIFICATIVA.

Vamos a suponer que tu unidad de 3.5 es la A.

Teclea **A:** seguido de **ENTER**, **INTRO** o **RETURN**, luego desde **A:>** debes escribir:

**INSTALAR A: C:**

**ES MUY IMPORTANTE QUE DEJES LOS ESPACIOS EN BLANCO ENTRE LA PALABRA INSTALAR Y LA LETRA A: Y ENTRE ESTA Y LA LETRA C:**

Si has seguido estos pasos al pie de la letra el ordenador comenzará a leer desde tu unidad de disco y copiará los ficheros al disco duro.

**EL ORDENADOR NUNCA TIENE QUE ESCRIBIR NADA EN LOS DISQUETES. SI LO INTENTARA ABORTA LA OPERACIÓN Y VUELVE A EMPEZAR, SEGURAMENTE HAYAS COMETIDO UN ERROR EN LA SINTAXIS DEL PROGRAMA INSTALAR.**

En la pantalla del monitor comenzarán a aparecer los mensajes de bienvenida y de instalación, informándote de lo que el ordenador va haciendo en cada momento. Tras un período de tiempo de alrededor de dos minutos se te pedirá que introduzcas el disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) en la unidad. Otra espera algo más larga y al final un mensaje que te informará que se han descomprimido los ficheros que componen las demos.

Ahora debes sacar de la disquetera el disco 2 y pasar al disco duro tecleando **C:** seguido de **ENTER**, **INTRO** o **RETURN**. En él encontrarás un fichero de nombre **INST.BAT** que puedes borrar si lo deseas con la instrucción **DEL C:INST.BAT**.

Si todo ha salido correctamente habrá un nuevo directorio en tu disco duro de nombre **PCMANIA** y que contiene cinco subdirectorios: **AVIRUS**, **POLICEQ3**, **DRBRAIN**, **KGBPLAY** y **PCBASKET**.

**ATENCIÓN:** es posible que el directorio **PCMANIA** ya existiese con anterioridad, probablemente porque has comprado los números anteriores de la revista e instalado sus correspondientes disquetes. En ese caso los cinco nuevos subdirectorios se incorporarán automáticamente a tu directorio **PCMANIA** sin borrar ninguno de los que ya había.

## CONTENIDOS

### AVIRUS

Uno de los paquetes antivirus más efectivos del mercado es el llamado «Toolkit del Dr. Solomon». Os presentamos en exclusiva una demo del conjunto de programas que forman esta interesante utilidad. Al entrar en el directorio **AVIRUS** encontraréis un fichero de nombre **LUVIR.BAT**. Si lo ejecutáis aparecerá una pantalla con información sobre que compañía distribuye en exclusiva el antivirus. Dentro de **AVIRUS** hay tres subdirectorios: **DR**, **VS** y **DOSENCY**. El primero contiene el detector de virus **FINDVIRU.EXE**. No tenéis más que teclear **FINDVIRU** y seguir las instrucciones que aparecen en pantalla. **VS** contiene una demo de **VIRUSAFE**. **Virusafe** coloca un fichero en el directorio raíz de vuestro disco duro y detecta si un virus intenta entrar en él. ¡Atención! Puede que al ejecutar **VS.EXE** os aparezca un mensaje que diga que la hora de vuestro ordenador no es la correcta. No tiene importancia. Es que algunas BIOS dan mensajes de error al ser analizadas, pero esto no supone ningún fallo ni del programa ni del ordenador así que no os asustéis. El tercer subdirectorio, **DOSENCY**, contiene el programa **VENCYCL.EXE**; éste consiste en una enciclopedia, en castellano, sobre los virus que detecta el paquete del Dr. Solomon y cuál es su efecto



en el PC. ¡Atención! Cuando ejecutéis lo enciclapedio no penséis que tenéis algún virus. Recordad que sólo es uno boso de dotos que as do información sobre los virus que "podrían estar" pero el progromo no dice en ningún momento que el sistema esté infectoda. Sólo "Virusofe" y "Findviru" son copoces de detector.

Ninguno de estas progromos "curo" el ardenodor. Si encontrórois un virus en vuestro sistema necesitaríais lo versión completo del «Taalkit del Dr. Sallamon» paro eliminarla.

### • POLICEQ3

«Police Quest 3» es la próxima producción de Sierro On Line que va a oporecer en nuestra poís. En el juego os convertiréis en un agente de policía de la ciudad de Las Angeles. Vuestro misián seró defender o las ciudodonas de la metrápoli pera no luchonda cantro grandes mofios sino contro las delitos del día o día. Uno interesante oferto lo de Sierro, sobre todo cuando el progromo esté tan bien reolizado cama suele ser habituel en los productas de lo campoño. Paro ejecutor la demo, que no es jugable, tendréis que teclear POLICESB, si tenéis SoundBloster, POLICEA, si vuestro torjeto de audio es AdLib, a POLICE, si queréis escuchar los efectos sonoras por el altovoz interna del ordenodar. Poro solir de lo dema en cuolquier momenta pulsad CTRL+Q.

### • DRBRAIN

Seguimas can Sierra On Line. «Castle of Dr. Brain» también está o punta de oporecer en nuestro poís. Es el segundo pro-



gromo de lo serie Discovery de lo campoño, serie destinoda a los más pequeños de la coso. «Castle of Dr. Broin» es un conjunto de pequeños y divertidos juegos que tienen lugar en el hogar de un molvoda científico loco. Poro escopor del castillo hobrá que resalverlos una tras otro. Puzzles, simples problemas motemóticas o musicoles son sólo un ejemplo de los desofíos que encierro el programa. Poro ver esta demo, no jugable, tendréis que tecleor SBRAIN, si tenéis SoundBlaster, ABRAIN, si tenéis AdLib, o PBRAIN si no tenéis tarjeta de sonida. Pora salir pulsad CTRL+Q.



### • KGBPLAY

¿Recordáis «Dune»? Pues Cryo, lo campoño que diseñó el progroma ho trobajado durante meses poro mejorar el sistema empleado en aquel juego y ho desorrollado «KGB». En esta oventuro nas convertiremas en un agente de lo inteligencia soviético y tendremos que resolver un crimen cometida en lo populoso ciudad de Mascú. Poro ello deberemos enfrentamos con todo el "establishment" y superior con éxito, y can vido, los agresiones que sufriremos de los mafios que controlon lo ciudad. Y toda porque descubriremos que el crimen tiene muchas más implicaciones de los que suponíomos. Poro arrancar lo demo tendréis primero que configurar lo de ocuerdo con vuestro sistema. Ejecutod INSTALL y elegid los apcians de sanido, memoria y tipo de CPU del ordenodar. Cuanda lo hoyóis hecho y hoyáis olmocenada lo configuración entrod en el juego tecleando KGB. Esto demo es jugable. Su monejo es muy intuitivo. Hoy un puntero que morco las opciones que hoy disponibles en cado momenta.

Can el botón derecho se occece o un menú que os permitirá: HIDE, escanderas poro enteraros de algún que atra secreto, TALK, hablar con el resta de los persanojes del juego, GO, ir de un lugar o otra, USE, utilizor objetos, MOVE, mover cosas, LISTEN, escuchar, LOOK, mirar, FIGHT, liorse o puñetozos, KNOCK, golpear, y SMART POINTER, uno apción muy útil que hace que el puntero combie automáticamente dependiendo de lo que que padáis hocer con los objetos señalodas.

La porte de obojo de lo pontollo tiene una serie de iconas que, de izquierda a derecho, muestran los apciones de sonido, impresoro, velocidad del texto y obondonar el juego. El segundo os permitirá occecer a un mapo de los lugares visitados. Con el tercera as oporecerá el inventario de los objetos que llevóis, objetos que se pueden miror (LOOK), usor (USE), destruir, (DESTROY), o coger (TAKE) ol pulsor el botón derecho del ratón. El cuerto icono os horó esperar unos minutos, en el juego el tiempo es muy importante, y el quinto os traslodoró o un video, por llomorlo de alguna forma, en el que se groban vuestros últimos acciones. Poro solir de lo demo tendréis que ir hosto el menú del primer icono y seleccionor QUIT.

### • PC BASKET

«Pc Bosket» es un progromo creodo por Dinamic Multimedia que as permitirá tomar el popel del monoger de un equipo





de baloncesto de la liga de honor española. Esta demo arranca con PCBASKET y es jugable. Su única limitación es que sólo podréis escoger entre dos equipos, Joventut y Estudiantes. Al principio deberéis elegir entre tres opciones: base de datos multimedia, con información general sobre estos dos "dream teams", estadísticas entre equipos y jugadores y jugar los play-offs. En esta última opción es donde podréis demostrar vuestras dotes de mando y elegir los miembros del conjunto que habéis escogido con los que esperaréis ganar el campeonato. En la versión completa del programa es incluso posible jugar el partido. Pero en esta demo os tendréis que conformar con controlar los cambios. Si sois deportistas "Pc Basket" os encantará y si no lo sois, nunca es tarde para empezar a hacer deporte aunque sea en el ordenador. Un último detalle, si sois lectores habituales de la revista el directorio PCBASKET ya existirá en vuestro disco duro, ¿recordáis el "slide show" del número 7? Las dos demos coexistirán

sin problemas, si queréis ejecutar la parte jugable debéis teclear: PCBASKET.EXE y si lo que queréis ver son las pantallas debéis teclear PCBASKET.BAT

## PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Necesitarás, en general, al menos 580k libres de memoria RAM convencional para que todas las demos funcionen. En el caso de que no dispongas de tanta RAM (lo que puedes descubrir empleando el comando MEM o CHKDSK) deberás quitar controladores ("DEVICES" en inglés) de tu CONFIG.SYS y de tu AUTOEXEC.BAT. Para hacerlo sigue las instrucciones del manual de tu sistema operativo.

El error "BAD HUFFMAN CODE" se debe habitualmente a una mala descompresión de los datos del disquete o a algún error del mismo. Verifica la integridad del disco con el comando CHKDSK y si todo parece correcto vuelve a intentar la instalación.

Otros mensajes de error pueden darse por diferentes combinaciones de hardware y software difíciles de solucionar en la mayoría de los casos. Inténtalo leyendo con atención el manual tanto del ordenador como del software que usas habitualmente. Y, si no te aclaras del todo, llámanos. Si los discos estuvieran defectuosos (entre 120.000 producidos esto es posible), devuélvenoslos y a vuelta de correo te enviaremos otros nuevecitos sin ningún cargo.

## NOTA IMPORTANTE

DEBIDO A LA GRAN DIVERSIDAD DE MODELOS, SISTEMAS OPERATIVOS Y CONFIGURACIONES DE PCS Y SUPUESTOS COMPATIBLES, HEMOS DETECTADO EN ALGUNOS CASOS DIFICULTADES PARA LA UTILIZACION DEL PROGRAMA DE INSTALACIÓN QUE SE INCLUYE EN LOS DISQUETES, GENERANDO ERRORES INESPERADOS.

SI ESE ES TU CASO, HAZ LO SIGUIENTE:

1 NO UTILICES EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN

2 Inserta en la disquetera el DISCO 1 (NEGRO CON LAS LETRAS BLANCAS) y teclea el camanda que sigue, dande @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

**COPY@A:PCMAN08A.SPL@C:PCMAN08A.SPL** (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)

(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disca dura D: en lugar de C:; la instrucción quedaría coma sigue

**COPY@B:PCMAN08A.SPL@D:PCMAN08A.SPL**) tras unas minutas el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

3 Inserta en la disquetera el DISCO 2 (BLANCO CON LETRAS NEGRAS) y teclea el camanda que sigue, dande @ representa un espacio en blanca:

**COPY@A:PCMAN08B.SPL@C:PCMAN08B.SPL** (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)

(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disca dura D: en lugar de C:; la instrucción quedaría coma sigue

**COPY@B:PCMAN08B.SPL@D:PCMAN08B.SPL**)

Tras unas minutas el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

4 Saca el disquete y pasa al disca dura (si na estabas ya en él) can C: a D: (pulsa ENTER, RETURN a INTRO).

5 Teclea el camanda que sigue, dande @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

**COPY@PCMAN08A.SPL/B+PCMAN08B.SPL/B@PCMANIA08.EXE/B** (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)

Aparecerán en pantalla las mensajes:

**PCMAN08A.SPL**

**PCMAN08B.SPL**

1 fichera copiada

Can esta instrucción se habrá creada el fichera ejecutable PCMANIA08.EXE.

6 Ahara, para liberar 2.800.000 bytes de espacio en el disca dura, canviene barrar las ficheras innecesarias can el camanda que sigue, dande @ representa un espacio en blanca:

**DEL@C:\*.\*SPL** (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)

7 EJECUTA EL PROGRAMA PCMANIA08.EXE CON:

**PCMANIA08.EXE** (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)

8 Tras el pracesa de descampresión y si toda ha ida bien, puedes barrar del directaria raíz el fichera **PCMANIA08.EXE**. Ahara ya na es necesaria y te dejará mucha espacio libre en el disca dura. Para ella, utiliza el camanda que sigue, dande @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

**DEL@PCMANIA08.EXE** (pulsa ENTER, RETURN a INTRO)



# LA EXCELENCIA CONVERTIDA EN JUEGO



Verano de 1940. El futuro de la II Guerra Mundial es incierto. La élite de la Luftwaffe y los ases de la RAF van a enfrentarse en la batalla más crucial: la Batalla de Inglaterra.

Revive las más importantes escenas de esta batalla como controlador, piloto o artillero en una increíble recreación de la atmósfera de aquellos años. En tus manos está la victoria británica o el éxito alemán.

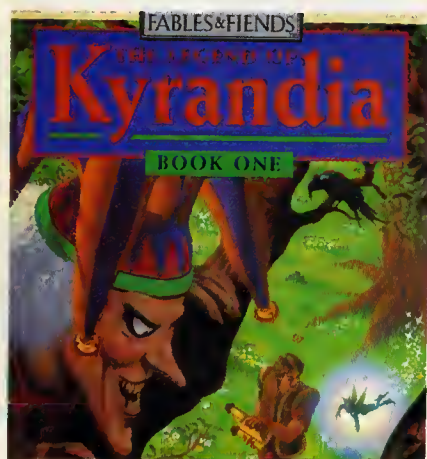
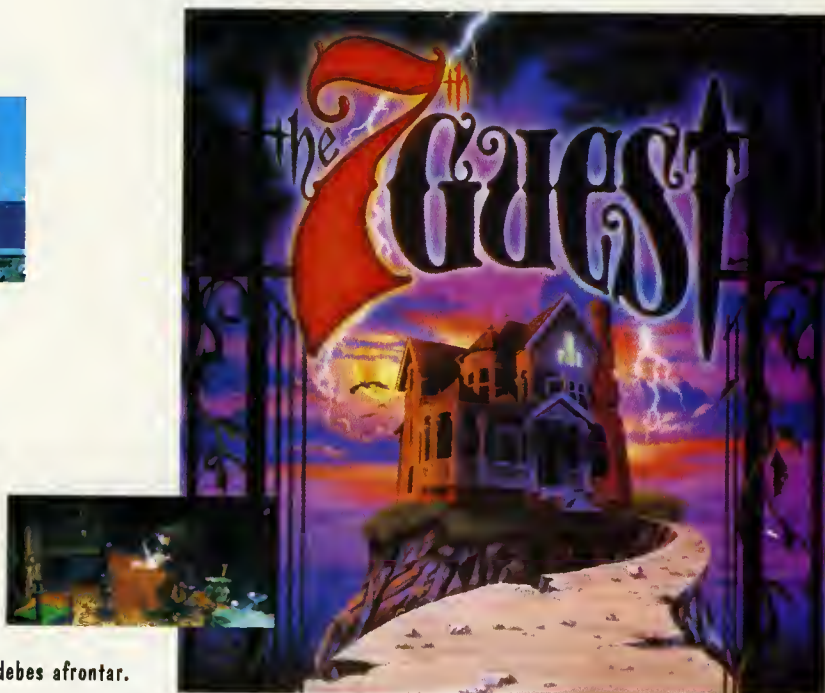
Disponible en PC

Ocho actores, quince extras, más de 36 minutos de banda sonora y diálogos, soberbios gráficos digitalizados y bitmap son algunos de los ingredientes de este increíble programa que ocupa ¡Dos CD-ROM!

La mansión en la que transcurre toda la acción tiene 22 habitaciones, cada una de las cuales con su propio secreto, y un puzzle que resolver.

No te defraudará, pero no estamos seguros si lograrás resistir el terror que debes afrontar.

Disponible en CD-ROM



Dune es un juego de aventura interactiva, con asombrosos gráficos, y absorbente sonido atmosférico, basado en el clásico de ciencia ficción de Frank Herbert.

Disponible en CD-ROM



Una tierra de misteriosos bosques, de dragones durmientes, preciosas gemas, asombrosas maravillas y oscuros secretos: Kyrandia.

Disponible en CD-ROM

Reach for the Skies: ©1992 Rowan Software © Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados. The 7th Guest es una marca registrada de Virgin Games, Inc. y Trilobyte, Inc. © 1992 Virgin Games, Inc. y Trilobyte, Inc. Todos los derechos reservados. Dune es una marca registrada de Dino De Laurentiis Corporation, con licencia de MCA/Universal Merchandising, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. © 1984 Dino De Laurentiis Corp. Todos los derechos reservados. The Legend of Kyrandia: Fables and Fiends y The Legend of Kyrandia son marcas registradas de Westwood Studios Inc. © 1992 Westwood Studios Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados.



Distribuido por:

**Arcadia**  
software, s.a.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID  
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05



# PIXEL A PIXEL

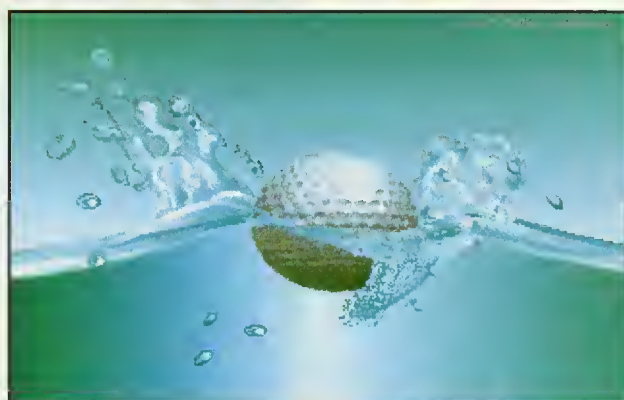
## Participa y consigue una gran herramienta para dibujar y animar tus creaciones *Deluxe Paint Animation*

Como éstas, o mejores, son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.

**BALLET**  
José  
Marena  
(Sevilla)



**DONOSTIA**  
Aitar  
Uranga  
Barandika  
(Guipúzcoa)



**AGUA**  
José  
Radal  
Alberala  
(Balears)



**GOCU**  
Francisca J.  
López  
Escobar  
(Barcelona)

**SALOON**  
Jesús  
Martínez  
Hesles  
(Madrid)



### ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN

De entre todos los dibujos recibidos antes del final de cada mes, elegiremos 15 ganadores en función de la calidad de sus trabajos. La lista de las mismas se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de los trabajos recibidos será incluida en nuestras páginas o en el disco que acompaña a la revista. En todo caso, Pcmania se reserva el derecho a difundir, por cualquier medio que estime oportuno, las ilustraciones recibidas, con la única obligación de citar el nombre del autor. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases. Los dibujos deben enviarse, indicando en el sobre la referencia PIXEL A PIXEL, a: HOBBY PRESS. S.A. C/ De los Ciruelos nº 4, San Sebastián de las Reyes. 28700 Madrid.

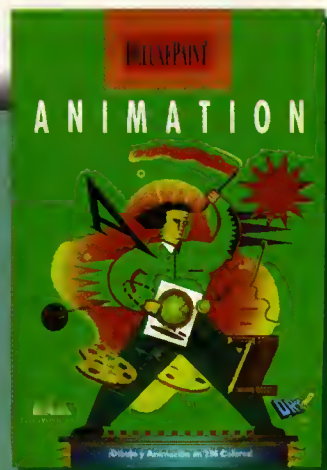
Estos son los restantes ganadores de este mes:  
J. M. Eguiguren Marañón  
Diego Puyal Puente  
S. García Mazariegas  
Manuel Fernández Cana  
Pedro Alonso Alonso

Jasé Ponce Monteagudo  
E. M. Domínguez Fernández  
Daniel Olaizola  
Alvira de Prada Leal  
Antonia Espinala López

## *Deluxe Paint Animation*

La forma más sencilla de crear tu propia película.

Electronics Arts nos presenta «Deluxe Paint Animation». Una herramienta que nos ofrece la posibilidad, no sólo de realizar estupendas creaciones artísticas, sino de dotar de movimiento a las secuencias elaboradas a través de pinceles animadores. Además, incluye un interesante paquete compuesto de diversas utilidades, como «Camera», «Gallery» o «Play», que nos permiten visionar nuestra película con gran rapidez. En definitiva, este fantástico programa constituye todo un reto para vuestra creatividad.





E.C.T.S. '93:  
TODAS LAS  
JOYAS DE  
LA CORONA

## LONDRES SE VISTE DE GALA PARA RECIBIR AL SOFTWARE MUNDIAL

*Si en el número anterior os ofrecemos un aperitivo de lo que fue la edición de primavera del European Computer Trade Show, ahora os servimos al completo este succulento banquete. Compañía a compañía, haremos un recorrido a fondo de todos los programas que ocuparán las pantallas de vuestros PCs en los próximos meses. Sin duda, la ocasión merece un brindis. ¡A la salud del ECTS!*







«Ringworld»



«Return to Zork»



«L.A. Law»



Antes de iniciar este amplio recorrido queremos reseñar que en esta edición del Trade la mayor parte de las compañías asistentes al evento han concentrado todos sus esfuerzos en mostrar las versiones finales de aquellos proyectos que despertaron el interés de todos nosotros el pasado septiembre. Así, aunque el número de programas inéditos presentados ha sido menor que en anteriores ediciones, la calidad de las producciones que hemos podido ver dan las pautas más que justificadas que permiten entender hacia dónde se dirige el mercado.

## ACCOLADE

### LA AVENTURA DE PROGRAMAR

El prestigio de Accolade quedó plasmado en los programas que distribuye para PC desarrollados por la compañía americana Tsunami.

Bob Bates, autor de «Timequest», nos presentó «Eric the Unready», una aventura gráfica realizada en clave de humor cuyo argumento nos traslada a la Edad Media. Basándose en la literatura de Larry Niven, concretamente en la serie de ciencia ficción «Ringworld», Accolade mostró también «Ringworld: Revenge of the Patriarch», una buena aventura gráfica interactiva.

También han contado con la experiencia de los diseñadores de Sierra para la realización de la primera aventura policíaca de una larga serie, «Blue Force: the Next of Kin». Por último, «Protostar: War on the Frontier» combina aventura, acción y juego de rol.

## ACTIVISION

### VUELTA A LOS CLÁSICOS

Activision presentó sólo un juego para PC, pero éste incorpora importantes novedades. «Return to Zork» es, en primer lugar, un producto diseñado específicamente para CD-ROM, aunque

*El protagonista indiscutible de la última edición del ECTS ha sido el PC.*

se podrá ver también una versión en floppy. Y, en segundo lugar, es la tercera parte de una saga de aventuras gráficas con un interesante argumento que tiene infinidad de aficionados repartidos por todo el mundo.

## CAPSTONE

### EL SÉPTIMO ARTE

Las licencias de importantes películas han copado los próximos programas de esta compañía. Pudimos ver «La ley de Los Ángeles», adaptación de la famosa serie televisiva y «Solo en casa 2», donde tomaremos de nuevo el papel del pequeño Kevin.

También presentaron la adaptación al ordenador, en forma de aventura gráfica, de uno de los mejores libros de Stephen King, «The Dark Half»; y la de la película «Wayne's World». Y para los más pequeños de la casa, «Fievel va al Oeste».

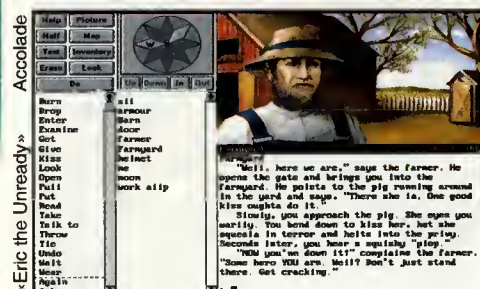
## CODEMASTERS

### LAS MINIATURAS INVADEN LOS PCs

Después de su victoria en los tribunales ante Nintendo por la legalidad de un Action Replay para consolas diseñado por ellos mismos, Co-



«Lost in Time»



«Eric the Unready»

deMasters viene dispuesta a entrar en el mundo de los compatibles con dos programas que han tenido gran éxito en las consolas. Por un lado, «Micro Machines», un juego de coches en el que manejaremos algunos de los más populares de la serie, en circuitos tan originales como una mesa de pic-nic o una de billar. El segundo título tiene como protagonista a un huevo con aspiraciones de explorador, que responde al nombre de «Dizzy».

## COKTEL VISION

### CON EL TIEMPO JUSTO

Coktel Vision fue una de las compañías más discretas del E.C.T.S. Discretas y espectaculares a la vez, pues si bien es cierto que tan sólo existía un programa que fuese la estrella de la casa francesa, acaparaba la atención de todos los visitantes. Su título: «Lost in Time». Nos encontramos ante una de esas rarezas de exquisito gusto por la estética, en la que todo lo que aparece en el juego está digitalizado y pasado al



# Reportaje

Cyberdreams

«CyberRace»



Domark

«Championship Manager»



«La Bella y la Bestia» Disney/Infogrames



del escritor norteamericano Harlon Ellisan, en la que una supercomputadora pretende destruir a todo lo humano.

## DOMARK PARA MANTENERSE EN FORMA

Damark opuesta por el deporte en sus próximas lanzamientos. Así, además de «International Rugby Challenge»

código del programa, convirtiéndolo a la imagen sintética en protagonista absoluta. Tendremos que ayudar al personaje del juego a viajar en el tiempo, resolviendo todas las enigmas que se le presenten, pero averiguar qué es la que la ha llevado fuera de su época.

## CORE PISAR SOBRE SEGURO

Care parece cada vez más dispuesta o consiliarse en el mundo del PC, como demostrará tiempo atrás con «Curse of Enchantia». En el E.C.T.S. volvió a posar lo prueba. «Darkmere» fue el primero en presentarse. Esta aventura isométrica en 3-D nos cantará los ondanzas de Ebrun, un joven dispuesto a vengarse de los asesinos de su padre.

Cambiamos de tercia con Bubba. Este se convirtió en protagonista de un arcade, con un argumento bastante extravagante, que nos traslada, tras sufrir un secuestro, hasta otra planeta del que debemos escapar. «Bubba 'n' stix» es el nombre del programa. El último título presentado por Care fue la segunda parte de «Curse of Enchantia». De nuevo tendremos que enfrentarnos a la malvada bruja.

## CYBERDREAMS SUEÑOS HECHOS REALIDAD

Los autores del impresionante «Dark Seed» habían calificado el listón muy alto y resultaba muy difícil que presentara otros programas capaces de asombrar tanto como éste. Afortunadamente, lo han conseguido con «CyberRace». Éste excelente simulador ha cantado con la colaboración de Syd Mead, un artista del diseño canónico par sus trabajos en películas de cine futurista como «Blade Runner». También nos adelantaron que actualmente trabajan en «I Have a Mouth and I Must Scream», uno overtura, basado en una novela de ciencia ficción

editada ya en nuestra país, encantamos «Championship Manager», un programa que una simulación y estrategia, donde tomaremos el papel de un entrenador de un equipo de fútbol para lograr que, bajo nuestra dirección, la plantilla consiga el apetitosa título de liga. Una simulación plorada de buenos y realistas detalles que horó su aparición allá por el verano.

¿Os gustaría fabricar vuestro propio avión y crear un simulador de vuelo a vuestra propia medida?, «Flight-Sim Toolkit» la hace. Sólo vuestra imaginación pondrá los límites. Podréis designar vuestra cabina de pilotaje, vuestras misiones. Uno estupendo herramienta para hacer vuestro simulador definitiva.

## EMPIRE CYBERMUNDO DE ALTA TECNOLOGÍA

En Empire nos estada trabajando durante mucho tiempo en «Cyberspace», un programa muy especial en el que la campaña canadiense ha puesto muchas esperanzas. «Cyberspace» nos trasporta a un mundo formado por millones de personajes cantrallados por el ordenador, por nuestra ordenador, con las que podremos interactuar. Asimismo existen dos mil edificios destinados o diferentes usos par las que podremos pasearnos y en los que encontraremos abjetas y, la más importante, terminales cibernéticas para introducirnos en lo red «inteligente» que cantrala la ciudad.

Syd Mead es el diseñador de «Maelstrom», un juego de rol que nos introduce en una serie de batallas espaciales y es atra de los lanzamientos previstos por Empire para los próximos meses. «War in the Gulf» es la tercera parte de la trilogía «Team Yankee» y «Pacific Island». Usando la misma técnica, pero mejorada, que sus predecesores, «War in the Gulf» nos pone en mitad de la Operación Tormenta del Desier-

La ausencia de hardware ha sido clave en la feria.

Empire

«Maelstrom»

Empire

«War in the Gulf»





to. «King Ransom» es otro juego de rol con más de 150 lugares que visitar, más de 500 personajes distintos con los que interactuar..., y muchas novedades más. «The Terror of the Deep» es la segunda parte de las aventuras de Guy Spy. «Campaign II» también llegará muy pronto a nuestras PCs con estratégicas aventuras.

## GREMLIN

### BAJO LA SOMBRA DEL NINJA

Gremlin no se destacó precisamente por la profusa cantidad de programas que exhibía, pero todas tenían su atractiva. Empezando por el ya omnipresente «Zool», más que nombrado por estas lares desde hace algún tiempo, y que por fin vamos a poder disfrutar. Y continuando por programas de simulación como el «Premier Manager», donde asumiremos el papel de entrenar a un equipo de fútbol, a «Nigel Mansell's World Championship», toda una carrera. Poco más había de destacable en el stand de Gremlin, a excepción de «Lilil Devil», un arcade de las de antes, de las de perderse en multitud de calaristas pantallas, explorando las cinco niveles que la campanen, y en el que ayudaremos al protagonista a escapar de un sádico mundo subterráneo.

## IMPRESSIONS

### BASTANTE IMPRESIONABLES

¿Qué ocurre cuando dos mundos se pelean? La respuesta la tendréis cuando juguéis al último programa de Impressions, «When Two Worlds War». Dos jugadores podrán medir sus fuerzas en este entretenimiento en el que la estrategia es su base principal y, además, en el que podremos crear nuestras propias naves, para que actúen en cualquier acasión. «When Two Worlds War» os enseñará a planificar vuestros ataques y a defenderos de planetas enemigos. «¡A mi la legión!», esperemos que este grito no sea necesario emitirlo cuando estéis delante de «Cohort II». De nuevo nos trasladamos a la Antigua Roma, para hacer valer nuestra fuerza en la conquista del poder absoluto. Con los mismos principios que «Caesar», este programa de estrategia agrupa innumerables cohortes de hambres dispuestos a luchar y morir por su día, es decir, por su César.

También la estrategia, especialidad de la casa, hará su aparición en «Air Burks V1.2». Este programa sigue la línea del primer juego que



os hemos comentado de Impressions, en el que los aviones tendrán un papel muy importante. Pero la simulación aérea viene de mana de «Air Force Commander», en el que recrearemos la Batalla de Inglaterra con una magnitud total. Volveremos a ver valar a los monstruos sagrados de la aviación, entre las que destacan, las Lancasters, los Messerschmidts y los Stukas.

## INFOGRAMES/DISNEY

### LA BELLA Y LA BESTIA

La compañía francesa Infogrames ha encontrado a su mejor aliada en la figura de Disney Software, para la realización de excelentes videojuegos. Así, mientras se prepara la que será «Alone in the Dark 2», juego del que todavía no se conoce ni el título definitivo, en Lyon y en California está recibiendo los últimos retoques «Beauty and the Beast». Basada en la exitosa película de Disney, este programa, nos permitirá revivir al completo uno de los mejores filmes de animación de los últimos años.

## INTERPLAY

### ESPECIALIDADES EN CD-ROM

Poco a poco, Interplay se está convirtiendo en una compañía especializada en Multimedia, como lo demuestran sus próximos lanzamientos. «Battle Chess», «Star Trek», «Lord of the Rings» y «Castles II», son sus grandes producciones editadas en formato CD, con mejores gráficos y sonido. Pasando al formato de disco,

sus próximos títulos serán «Rags Ta Richies» y «Last Vikings». El primero es un simulador de estrategia comercial basada en las transacciones con negocios. Tu objetivo será conseguir hacerte millonaria, utilizando para ella todas las medios posibles, sucias o limpias... El segundo es un arcade con unos simpáticos pero fieros vikingos como protagonistas.

## LORICIEL

### PROTAGONISMO FEMENINO

Cuando continúa todavía latente el exitoso «Best Of The Best Championship Karate», esta compañía francesa nos propone en «Entity». Es decir, guiar a una exuberante heroína a través de cinco exóticas y extraños mundos plagados de insólitos monstruos. Unos coloristas y agradables gráficos dan lugar a un arcade en toda regla para nuestras PCs, que tan falta está de este tipo de juegos.

## LUCASARTS

### ANTE TODO BUENA CALIDAD

Esta compañía no deja de sorprendernos cada año y en el presente tenía que seguir haciéndolo. Para los aventureros os esperan «The Dig», una aventura gráfica que se desarrolla en un mundo futuro, en la que nos veremos metidos en la misión de salvar a la tierra de una catástrofe. La segunda parte de «Maniac Mansion» recibirá el título de «Day Of The Tentacle». Manejando a los miembros de una joven y pecu-



# Reportaje

liar banda, tendremos que impedir que prospere el proyecto de un chiflado profesor que, de repente, le han entrado delirios de grandeza. Cerrando el capítulo de las aventuras tenemos «Sam & Max Hit The Road», dos detectives privados basados en un popular cómic americano que padecerán muchas desventuras.

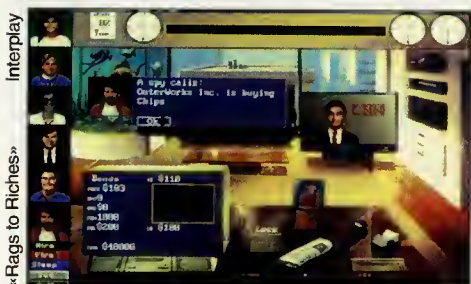
Para los arcademaniacos, esta compañía también os prepara dos grandes novedades. Una es «Rebel Assault», un arcade en el que necesitarás mucho coraje, valor y rapidez de reflejos para combatir a una extraña fuerza. «Rebel Assault» es un juego lleno de acción con gráficos en 3D a través de quince niveles.



«Day of the Tentacle» LucasArts



«The Dig» LucasArts



«Rags to Riches» Interplay



«Lost Vikings» Interplay

Y también, como gran novedad, «TIE Fighter» un simulador de combate espacial que continúa con la secuela empezada por «X-Wing». Esta vez no pilotaremos para las fuerzas rebeldes; pilotaremos para las tropas imperiales.

## MICROPROSE

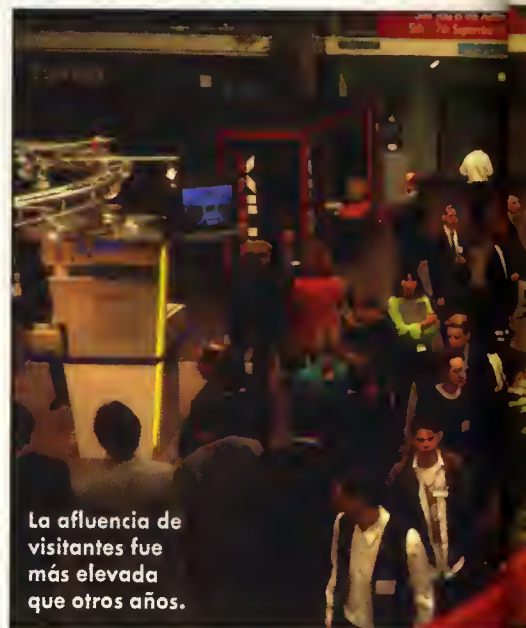
### PROCESOS EN MARCHA

Con el nombre de «Chess Maniac 5 Billion and 1» se presentó el primer programa de esta compañía. Si ya sorprende su título, más aún os sorprenderá la resistencia de las fichas contrarias a ser comidas por las vuestras. No sólo la compañías anteriores os harán disfrutar de la estrategia, ya que Microprose cuenta con «Pirates! Gold» un programa que se desarrolla en el aventurero mundo de los piratas del Caribe. También para vuestros PC Microprose lanza «Return of the Phantom». Esta aventura gráfica nos ofrecerá la oportunidad de convertirnos en un agente francés que intentará descubrir lo que ocurre en el palacio de la ópera de París. Otro «legado» de Microprose en este evento fue «Legacy». Un programa de rol para PC, en tres dimensiones, que utiliza tecnología puntera para dar vida a una interesante historia. Esta tratará de la herencia que recibe un joven: una casa que le transportará al mundo donde las



«Air Force Commander» Impressions

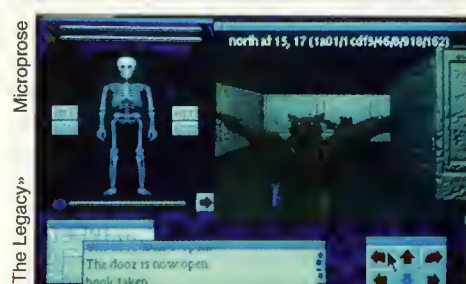
*En general, se puede afirmar que este ECTS ha contado con menos programas, pero de mayor calidad, que en otras ediciones.*



La afluencia de visitantes fue más elevada que otros años.

pesadillas cobran forma humana. Pesadilla la que tuvo que pasar Napoleón, cuando se enfrentó a los ingleses en la batalla de Waterloo. «Fields of Glory» dará la oportunidad al militar de volver a pisar los campos de batalla.

El cielo es el escenario para los dos últimos juegos de Microprose. «The Ancient Art of War in the Skies» y «Dogfight», os enseñará la mejor manera de controlar vuestros aviones y de destruir los de vuestros enemigos. Ambos juegos no son sólo simuladores aéreos que mezclan elementos de arcade, sino que nos introducen en un mundo muy real.



«The Legacy» Microprose



«Dogfight» Microprose





Un dinosaurio vigilaba lo entrodo el stand de Ocean.



Dino Dini mostró o nuestros corresponsales su nuevo juego.

## MILLENIUM GRANDES IDEAS

Esta pequeña compañía británica llegó a la capital del Reino Unido con grandes e interesantes programas. «Metamorphosis» es uno de ellos. El sobrino del profesor BrainBox se encuentra en el limbo molecular debido a un fallo del último invento de su tío, el teletransportador. Nuestro objetivo será volver a materializarlo y conseguir que acabe esta pesadilla. Por fin, han decidido a convertir una de las aventuras del famoso James Pond a PC: «James Pond: RoboCod». En este arcade, no tendremos ni un momento de descanso intentando destruir las bombas del océano colocadas por el malvado Dr. Maybe. Acción y desafío es la mejor definición para «Beastball», una nueva forma de entender los deportes de contacto que sólo se le podía haber ocurrido a Millenium.

## MINDSCAPE FANTASÍAS EN UN ACUARIO

Variado era el panorama que podía verse en Mindscape, pero, por encima de todo, destacaba un programa que podría considerarse como el más original que se ha lanzado al mercado desde hace mucho tiempo. Estamos hablando de «El-Fish», la última genialidad de Alexey Pajitnov, el creador de «Tetris». «El-Fish» nos sumerge en un concepto novedoso en el mundo del videojuego, una simulación de vida submarina total, creando y cuidando todas las espe-



El E.C.T.S. recibía visitantes precedentes de todo el munda.



El stand de Origin parecía enteramente uno escuela de vuelo.

cies de peces que podamos imaginar.

A otro nivel estaban «Liberation», una aventura cyberpunk, a la que se ha considerado como sucesora del mítico «Captive», «Battletoads», un increíble arcade que ha dado el salto de la consola al mundo del PC, «Son of the Empire», un juego de rol ambientado en Extremo Oriente, «Star Wars Chess», un ajedrez cuyas figuras representan los personajes de la saga de Lucas, con unas animaciones excelentes, «Sim Farm» y «Sim Life», continuaciones de la popular saga de simulaciones de Maxis, «Mario is Missing», un educativo con el popular personaje de Nintendo como protagonista...

También podíamos encontrar en CD-ROM, una larga lista de títulos, desde enciclopedias interactivas, hasta juegos como «Sherlock Holmes Consulting Detective», que ya va por el volumen tercero. Destacar también «The Miracle»,

un sistema para el aprendizaje musical que permite de un modo fácil y ameno, con multitud de programas de apoyo, conectar un teclado al ordenador y hacer realidad el sueño de aquel que guste de emular a su compositor favorito. Editado por Renegade, compañía que contaba con su propio stand en la feria, «Sensible Soccer», uno de los juegos más vendidos para Amiga durante el año pasado, por fin va a ser convertido a PC. Su salida está prevista para los próximos meses e incorporará todas las novedades de los equipos europeos que hayan ocurrido hasta la fecha de su lanzamiento. Otros productos de Renegade para PC serán «Fire and Ice», un arcade de plataformas inédito en nuestro país programado por Andrew Braybrook, y la esperada versión para compatibles de «The Chaos Engine», el último juego de los famosos Bitmap Brothers.



# Reportaje

## MIRAGE

### POCO PERO VARIADO

La compañía inglesa Mirage presentó pocos productos pero eran bastante buenos y muy variados. «Human Race, The Jurassic Levels» os ofrecerá la oportunidad de ayudar de nuevo a esos hombrillos que buscan la civilización. También disfrutaréis de «The Legend of Ragnarok», un programa basado en un complicado juego de tablero.

Con cuatro proyectos aún por terminar se despidió Mirage. Tan sólo os los nombramos, son: «Rise of the Robots», «Return to the Lost World», «Space Junk» y «Adrenalin Factor».

## OCEAN

### BUEN GÉNERO

¿Recordáis el fenomenal «F29 Retaliator»? pues preparaos para su segunda parte: «Inferno». Cuenta con unos gráficos y unos scrolls aún más rápidos y suaves que su pre-

decesor, más misiones, más aviones para pilotar. Siguiendo con las "continuaciones", Ocean nos presenta también la del «Epic», con el título de «Odyssey». Un arcade que incorpora unas nuevas y revolucionarias técnicas gráficas.

Spielberg vuelve a la carga a través de esta compañía con su última película, que ha servido de base para un juego recreado en la prehistoria. El nombre será «Jurassic Park» y también hará su aparición en formato CD. En el terreno deportivo, «International Open Golf Champ» nos trasladará al deporte del golf, con un programa que pretenderá hacerle sombra al «Links». Como punto final, está «Burning Rubber», un arcade de carreras de coches con unos gráficos y una velocidad increíbles.

## ORIGIN

### CREADOR DE MUNDOS

Tras dos años de intenso trabajo, por fin pu-

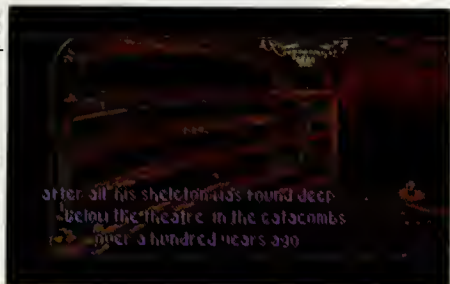
dimos ver el mejor simulador de vuelo nunca antes creado. Responde al nombre de «Strike Commander», y su popularidad ha llegado a ser tan grande, que eclipsó otros lanzamientos de la misma compañía, como son la serie de los «Ultima». Podremos manejar distintos aviones, realizados con gran detalle en nuestras pantallas, al igual que los decorados. Sin embargo parece que los requerimientos para poder disfrutar de este simulador llamado a convertirse en uno de los más espectaculares del año, van a ser algo elevados.

## PSYGNOSIS

### ENTRE EL CIELO Y EL SUELO

Psygnosis llegó a la feria de Londres a medio camino entre las novedades y los programas más destacados que ha lanzado últimamente. Un poco entre lo viejo y lo nuevo. De lo último se pueden destacar varios juegos, entre ellos «Walker», un trepidante "shoot'em up" cuyas animaciones, gráficos y colorido

«Return of the Paltrium» Microprose



Ocean

«Jurassic Park»



Ocean

«Inferno»



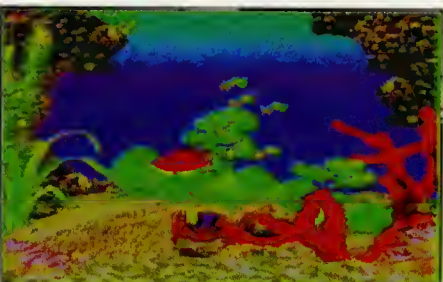
Origin

«Strike Commander»



Mindscape

«El-Fish»



Sierra

«King's Quest VI»



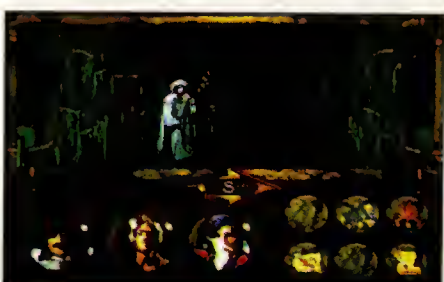
Sierra

«Eco Quest 2»



Sierra

«Betrayal at Kondor»



Las licencias no  
dominan como antaño  
el mundo del soft.



dejaron impactados a más de uno, y a más de dos. «Hired Guns», asimismo, puede inscribirse en el grupo de las novedades, y consiste en un juego tridimensional, capaz de aceptar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, con un mapeado enorme, y una banda sonora impresionante.

Entre lo más atrayente que presentaba Psygnosis en su stand, era «Dracula» en CD-ROM, versión de la película de Francis Ford Coppola. Otro CD-ROM de aspecto sumamente interesante era «Microcosm», una fantasía biológica sobre un viaje al interior de un ser humano, de aspecto casi alucinante.

## SIERRA ON LINE LAS SAGAS WILLIAMS

Sierra continúa diversificando sus productos y apostando fuerte por el CD-ROM. De hecho, prácticamente todos sus juegos aparecen ya en ese formato. A la espera de ver por nuestro país programas que están en proceso de traducción como «Police Quest III», «Laura Bow and the Dagger of Ammon Ra» o «King's Quest VI», Sierra on Line ya tenía preparada una nueva gama de juegos que harán las delicias de todos los aficionados a las buenas aventuras. «Freddy Pharkas: The Frontier Pharmacist» es un

juego diseñado por el "padre" del conocido Larry. Realizado, cómo no, en clave de humor nos presenta la historia de un "droguero" del viejo Oeste americano. Indios, "desperados", diligencias y demás, a tope en nuestros PCs. «Police Quest IV» nos traerá todos los problemas que conlleva ser policía en la gran ciudad de Los Ángeles.

Sierra está muy involucrada en el mercado del software educativo y pronto podremos ver «Lost Secret of the Rain Forest», la segunda parte de «Eco Quest», y «Island of Dr. Brain»,

también continuación de «Castle of Dr. Brain». Dynamix, subsidiaria de Sierra, tiene listo un apasionante juego de rol: su nombre «Betrayal at Kondor». Además de la continuación del simulador de vuelo «Aces of the Pacific» que ha cambiado su nombre por «Aces over Europe».

## SILMARILS UN REGRESO ESPERADO

«Ishar 2», la segunda parte de uno de los juegos de rol más grandes en cuanto a territorio a explorar se refiere, ya está a punto de ver la luz. Con unos decorados digitalizados de la realidad y posteriormente retocados en un ordenador, tenemos un mundo nuevo por explorar más maravilloso y peligroso si cabe que el anterior. Al igual que en el primero, tendremos un grupo de cinco personajes que manejar, aunque probablemente posean nuevas habilidades para hacernos pasar una aventura apasionante.

## STORM EN CD-ROM

Nadie puede mantenerse ajeno a los avances de la tecnología. Nadie puede y nadie quiere. Storm también se ha dado cuenta de



Sin duda es una buena noticia que todos los programas,

incluso los arcades -¡increíble pero verdad-, sean publicados en su versión para ordenador personal. Los usuarios de compatibles ya estábamos bastante hartos de escuchar que era muy complicado programar arcades para ordenadores personales. Se está demostrando poco a poco que lo único que hacen falta son buenos juegos. Se acabaron las excusas que afirman lo contrario.



Los enormes requerimientos de memoria y velocidad de proceso de los últimos lanzamientos de las compañías se han hecho evidentes en este ECTS. Ningún stand tenía 386, todos los ordenadores que mostraban los programas eran cuanto menos 486 a 25 Mhz. ¿Vamos a tener que tirar nuestros humildes 386? Esperemos que los programadores tengan en cuenta que la mayor parte de los usuarios no pueden cambiar de ordenador todos los años. ¿O sí?

## EL HARDWARE QUE NUNCA EXISTIÓ

En el transcurso de esta edición del European Computer Trade Show de primavera, nos llamó la atención que hubiera menos productos de hardware que en años anteriores. La razón pudiera ser que "toda la inventable ya está inventada". Bramos aparte, esta frase puede llevar algo de razón. ¿Par qué? Pensad en la que le podéis añadir a vuestro PC en cuestión de hardware. ¿Quizá una tarjeta de audio? Pues bien, lo más moderna es Sound Blaster 16 y AdLib Gald. La primera campaña tenía un stand en el E.C.T.S., pero su "novedad" ya la conocíamos desde hace tiempo. AdLib este año no hizo octa de presencia en el Trade pero de cualquier modo tampoco el última modelo de tarjeta de las canadienses es exactamente una novedad. Casi toda el resto de las tarjetas de audio de las que regularmente todas escuchamos referencias son "clónicas" de las marcas más canacidas.

La misma ocurre con CD-ROMs, altavoces o tarjetas de vídeo. Poca ha avanzado la tecnología CD en menos de un año y pocas modelos nuevas han salido a la venta con mayores prestaciones a menores precios que hace seis meses. La única que ocurre es que se ha generalizado su empleo. Así que ya podéis ir pensando en añadir una a vuestras ardenadas, si queréis estar a la última. En cuanto a altavoces, pues había, pero... En la referente a tarjetas de captura de vídeo, existió una versión algo mejorada de la popular Video Blaster pero tampoco se le daba mucha bomba en el stand de Westpaint Creative, sus distribuidores en el Reino Unido. Resumiendo, que en esta edición del European Computer Trade Show, no se ha podido ver nada especialmente espectacular en cuanto a hardware se refiere. El software es otra historia.



los claros beneficios que reporta adecuarse al imparable desarrollo de la ciencia. La prueba de ello la tenemos en «The Lawnmower Man II», que ha sido programado en formato CD-ROM. Los chicos de Storm pretenden hacer coincidir el lanzamiento del programa con el estreno del film en el que se basa reflejo del creciente interés despertado por la realidad virtual, esperamos poder admirarlos muy pronto en el mercado nacional.

No en CD-ROM pero sí con gran calidad, saldrá próximamente «Troddlers», un juego de habilidad tan divertido como adictivo, que no debéis perderos.

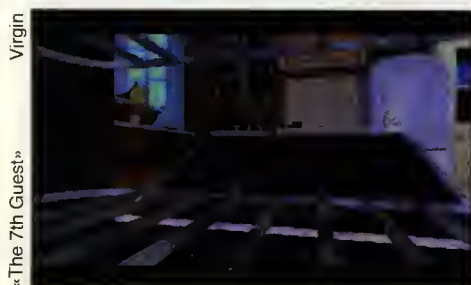
## SUBLOGIC

### MISIÓN DE ALTOS VUELOS

La compañía norteamericana SubLogic, especialista en crear simuladores de vuelo, presentaba en la feria uno muy completo. En él tendremos la posibilidad de pilotar un Boeing 737, 747, 767 o un Airbus A-320, entre otros. Los escenarios también están a la orden del día en cuanto a complejidad. Podremos sobrevolar el Reino Unido y la República de Irlanda, en Europa. Pero si decidimos dar el "gran salto al charco", California nos estará esperando con sus playas y Nueva York con sus rascacielos. Nada, nada. Abróchense los cinturones y a despegar con SubLogic.



«Eye of the Beholder III» S.S.I.



«The 7th Guest» Virgin

## U.S. GOLD

### UN PANORAMA DE LUJO

Aquellos de vosotros que hayáis poseído un ordenador MSX, seguramente conoceréis la saga de «Wizardry», un juego de rol. De la mano de Sir-Tech, nos llegará en breve la séptima parte, bajo el nombre de «Crusaders of the DarkSavant». También presentaron «Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor», realizado por SSI. Discos de misiones de «Comanche» y nuevos campos de golf para el «Links 386» de Access, para los poseedores de tan fantásticos programas. Y el debut del «Terminator 2029» en los compatibles, con un estilo similar al de «Operation Wolf» y un simulador de hockey protagonizado por Wayne Gretzky.

Además, «FlashBack», la continuación de «Another World» con unos gráficos poligonales de gran calidad y «Dark Sun», un juego de rol basado en el libro del mismo nombre.

## VIRGIN GAMES

### INVITADO ESPECIAL

Después de una larga espera, pudimos ver lo que seguro se va a convertir en un modelo a imitar por el resto de compañías. «The



«Caesar's Palace» Virgin

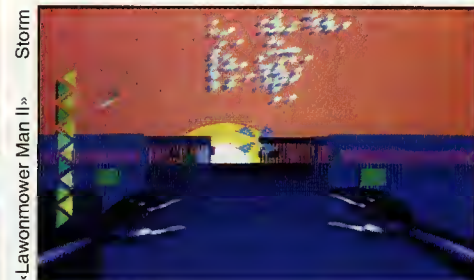
*La originalidad es uno de los elementos que ha caracterizado a los argumentos de la mayor parte de los títulos presentados.*

7th Guest» ha dejado de ser un mero rumor a convertirse en una realidad palpable.

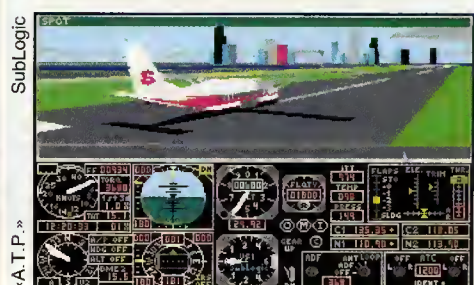
Dos CD's de información, los gráficos más realistas nunca antes vistos, un suave movimiento a través de la vieja mansión y unos sonidos que a más de uno le dejarán blanco del susto, son su tarjeta de presentación. Para que os hagáis una idea, el programa ocuparía unos 1500 discos de 720K. Algo brutal. Pero no acaba aquí la diversión. Juegos tan aclamados como «Dune», «Legend of Kyrandia» o «Shuttle» saldrán pronto al mercado en el nuevo formato de CD-ROM, después de haber sido mejorados en muchos aspectos. Los que no tenemos dicha maravilla, nos tendremos que conformar con «Lands of Lore», un juego de rol que nos traslada a sucias mazmorras, torres de ensueño y castillos con muchos secretos por descubrir. «Goal», de Dino Dini, superará con creces los anteriores productos del diseñador de «Kick Off». Siguiendo la estela de «Lure of the Temptress», nos llegará en breve «Beneath a Steel Sky», utilizando la nueva técnica de Teatro Virtual.

Otros títulos presentados fueron: «Dune II», continuación de un clásico entre los clásicos; «Pool», un simulador que incorpora varios tipos de juegos de billar; y «Caesars Palace for Windows», en el que se nos presenta la posibilidad de hacernos ricos en un gran casino a través del popular entorno gráfico. ●

Equipo Pcmánia



«Lawnmower Man II» Storm



«A.T.P.» SubLogic



**ENTÉRATE  
DE TODO.  
SIN MOVERTE  
DE CASA.**

**032 \*HOBBYTEX#**

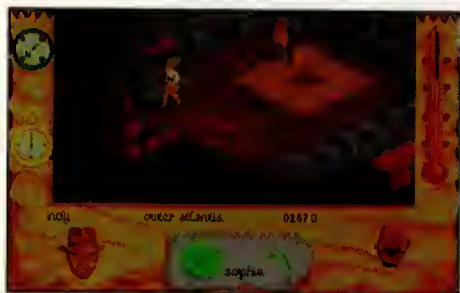


# esto tiene truco

## PUZZNIC

Para obtener diez millanes de puntas sólo tendréis que pulsar el siete nada más hacer la primera pareja.

RAFAEL GALÁN (MADRID)



## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

A buen seguro que, tras pasar muchas penalidades detectivescas, habéis sido derrotados en un simple combate. Pues bien, para evitarla, pulsad el número cero del bloque numérico y el enemigo caerá instantáneamente a vuestras pies.

JESÚS MUÑOZ VÍLCHEZ (MADRID)



## HUMANIS

Aquí tenéis las claves de los últimos niveles del gran programa de Mirage:

- 20. SMART
- 21. VILLA3BORO2
- 22. EARLY MORNING
- 23. BORO4LEDS1
- 24. EASY LIFE
- 25. JIMS TIES

- 26. PARKVIEW
- 27. NICENEASY
- 28. GREEN CARD
- 29. COOKIE
- 30. MALCY MALC
- 31. RAVING BURK

ROI FERREIROA GARCÍA (LA CORUÑA)



## GOBLINS

Nada más fácil para acabar este programa que cantar con las claves de las últimas niveles.

- 18. KKKPURE
- 19. NGOGKSP
- 20. NINGWTO
- 21. LGWFGUS
- 22. TQNGFVC

GRUPO BEASTMASTER



## ROBOCOP

Si durante la pausa tecléis BEST KEPT SECRET, el bio-mecánico defensor de la ley se volverá invencible.

JAVIER GIL (MADRID)

## TEST DRIVE 3

Para obtener vidas infinitas en este realista y apasionante juego de coches, editad el fichero TD3.EXE y realizad las siguientes cambios: la línea 88 3E C9 18 88 1E CAN 18, sustituidla por: 90 90 90 90 90 90 90 90. Por supuesto, es recomendable hacer estas cambios en copias de seguridad y no sobre el original.

FELIPE MADRIGAL (GUADALAJARA)



## PGA TOUR GOLF

Para fastidiar a vuestras rivales y hacer que sus golpes recorran una máxima de 40 yardas, presionad F7 y F8 simultáneamente y no dejéis de pulsar las teclas hasta que la bola toque el suelo.

JUAN SÁNCHEZ (SEVILLA)



Para ver publicadas en estas páginas vuestras propias trucas, sólo tenéis que hacérselas llegar enviando una carta.

Nuestra dirección es:

**PCMANÍA**

HOBBY PRESS S.A.

C/ Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Por favor, no olvidéis destacar en un lugar visible la anotación **SECCIÓN TRUCOS**.



**E**l sistema IBERTEX fue desarrollado en un principio para permitir a los usuarios telefónicos conectar con los que se denominan centros servidores. Estos centros servidores eran únicamente enormes bases de datos, por ejemplo la guía telefónica, en los que se facilitaba la información solicitada de manera casi instantánea. Con el auge de los ordenadores y la introducción de la telemática en los hogares IBERTEX evolucionó para ser cada vez más interactivo. Hoy en día un modesto módem que cumpla la norma V32bis, instalado en cualquier PC, es suficiente para acceder a los servicios de IBERTEX.

HOBBYTEX nace como centro servidor para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros, sino permitirte, sobre todo, el acceso a nuestras bases de datos. HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico \*HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una especie de guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico \*HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias.

Este servicio del 032 es mucho más interactivo que el anterior. En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados en el servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, con IMPORTANTES premios que ya comentaremos, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc.

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con videojuegos estemos mucho más en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

#### ¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V32bis. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

A partir del día 20 de Mayo, PcManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas...

# CONECTA CON PCMANÍA. DESDE TU PC.

#### ¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. En cualquier caso, su coste es menor que una llamada telefónica urbana y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

#### ¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo.

El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V32bis.

#### ¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

#### ¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

**Noticias:** sección en la que te informaremos de lo último.

**Consultorio:** podrás hacer preguntas y obtener respuestas sobre tus temas informáticos favoritos.

**Revistas:** te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press -Pcmanía, Micromanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y

Todo Sega- y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

**Diálogos:** para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

**Anuncios:** ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

**Juegos y concursos:** puedes participar y ganar importantes premios.

**Forums:** encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

**Mensajería y buzones:** podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

**Suscripciones y números atrasados:** el método más rápido para conseguir los ejemplares que te interesan.

**Sugerencias:** para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

#### ¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, -depende del nivel con el que quieras conectar-, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 \*HOBBYTEX1# y en el 032 \*HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 sí te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos \*\*. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y 032 es \*213086350#

**TODO UN MUNDO.  
A TU ALCANCE.**

**032 \*HOBBYTEX#**



A / N / A / L / I / S / I / S

# Conoce tu PC

La nueva generación de PC's está acabando paulatinamente con la paciencia de los sufridos usuarios de compatibles. Estos, cada poco tiempo se ven sorprendidos con nuevos y extraños términos del tipo VESA, SIMMS, SVGA... Ante esta avalancha de siglas aparentemente incomprensibles, sólo hay dos posibles soluciones. La primera es el impulso de gritar "socorro" y salir corriendo despavoridos. Por el contrario, la segunda es más práctica: leer el siguiente artículo que os hemos preparado para conocer, de una vez por todas, el hardware de vuestro ordenador.



**H**asta hace poco tiempo, el caballo de batalla de los usuarios de PC's era el sistema operativo y su relativa dificultad de manejo. Hoy en día, con los nuevos sistemas por iconos y el archiconocido Windows, el problema parece trasladarse hacia el otro gran campo de la informática, el tan temido hardware. Éste crece día a día al mismo ritmo que la imaginación y la estrategia comercial de los fabricantes de ordenadores.

Algo tan sencillo como ampliar la memoria del ordenador o aumentar su capacidad gráfica, puede convertirse en un auténtico suplicio para todo aquel que no conozca los términos básicos en los que se basan los compatibles. Nuestro objetivo en este artículo es explicar de una forma clara y amena todos estos conceptos necesarios para tomar las decisiones correctas a la hora de comprar o ampliar un PC.

Con un poco de vuestra parte y toda nuestra ayuda, conseguiremos acabar con los fantasmas que parecen rodear a todo aquello que hay debajo de la tapa que cubre nuestro ordenador.

## EMPECEMOS DESDE EL PRINCIPIO

La informática, tal como hoy la conocemos, se encuentra dividida en dos grandes campos de estudio. El primero de ellos abarca todo lo que tenga que ver con lo que puede hacer un ordenador: programas, lenguajes, sistemas operativos, bases de datos... y es lo que se conoce con el nombre de software. El otro gran apartado, al que dedicaremos toda nuestra atención, es el hardware, que se ocupa de los conceptos relacionados con el funcionamiento del ordenador: cómo está construido, qué componentes se utilizan, cómo funcionan...

La gran diferencia entre los PC's y cualquier otro tipo de máquina está, precisamente, en la peculiar forma que tienen de entender el hardware.

En primer lugar, los ordenadores PC no son una marca, sino un estándar ideado por IBM para poner al alcance del usuario medio un ordenador profesional. Poco a poco, se fueron extendiendo y ahora son centenares las marcas que los fabrican.

Además, al contrario que la mayoría de sus competidores, el hardware está estructurado partiendo de lo que se conoce como "arquitectura abierta".

Desde un diminuto chip de memoria hasta el mismísimo procesador pueden ser sustituidos por otros más potentes, sin afectar al resto del ordenador. Todas estas características tan particulares conllevan varias consecuencias importantes. Al existir tantos fabricantes distintos, se ha producido un mayor asentamiento de compatibles PC's que de cualquier otro tipo de ordenador, favorecidos por la competencia entre marcas y la bajada de los precios. La posibilidad de modificar el hardware a nuestro antojo ha permitido que la arquitectura interna haya evolucionado con el paso de los años, evitando su natural estancamiento a pesar de llevar casi 10 años en el mercado.

Sin embargo, toda esta libertad de acción ha traído consigo la proliferación de infinidad de ordenadores totalmente distintos entre sí, con distintas velocidades de procesamiento, calidad gráfica y posibilidades de expansión. Por eso, a la hora de comprar o ampliar un PC, hay que tener muy claros algunos conceptos esenciales, para tener la seguridad de no equivocarnos en el momento de tomar una decisión.

## EL MICROPROCESADOR

Cuando quitamos los tornillos que cubren la tapa de protección del PC, nos encontramos con varios componentes esenciales, cada uno con sus características propias y diversas posibilidades de expansión. El más importante de todos es la placa base, o traducido literalmente del inglés, la placa madre. En ella, se encuentran todos los chips y circuitos básicos que controlan el ordenador. El principal es el microprocesador, algo así como el corazón o el cerebro de la máquina, cuya función es ejecutar los programas.

Existen varios tipos de procesadores. Al principio estaban fabricados por Intel, pero hay otros fabricantes que aseguran una compatibilidad del 100%. Los únicos procesadores exclusivos de Intel son el 486 y el futuro Pentium.

Los más antiguos, y por lo tanto menos potentes, son los 8086 y 8088, que se encuentran en los antiguos modelos XT. Con una arquitectura de 16 bits, su velocidad varía entre los 4.7 y los 10 Mhz. No nos detendremos a comentar conceptos básicos como bits, bytes o Mhz. Los encontraréis explicados detalladamente en el glosario. Por aho-

ra, basta con saber que a mayor número de bits que utilice el microprocesador y mayor cantidad de megaherzios (Mhz), mucho más rápido funcionará.

Después de los 8088 llegaron los 80286, también de 16 bits y con velocidades que oscilan entre los 12 y los 20 Mhz.

Todos estos modelos están casi descatalogados hoy en día, desbancados por los microprocesadores de 32 bits, los 80386.

Con velocidades comprendidas entre los 16 y los 40 megaherzios, se han convertido en el estándar actual. Ya han sido superados por los 80486, con la misma arquitectura interna de 32 bits pero mucho más rápidos.

Ambos modelos tienen dos versiones, SX y DX. La versión SX es más barata, pero menos potente. El microprocesador sigue siendo de 32 bits pero sólo utiliza 16 para comunicarse con el exterior, mientras que en los DX lo hace con los 32. Esto implica que a la hora de acceder a memoria o intercambiar datos, por ejemplo, los DX son el doble de rápidos.

Estos últimos incorporan un coprocesador matemático en su interior, que se encarga de hacer las operaciones aritméticas en punto flotante, dejando libre el procesador para que realice otras tareas. También podemos instalarlo en un SX; pero hay que tener en cuenta que solo será aprovechado por ciertos programas, como las aplicaciones gráficas en entorno CAD. En muchos casos no nos servirá de nada.

Si finalmente nos decidimos a instalar uno, éste tiene que coincidir con la velocidad y el modelo del procesador. Si tenemos un 386 a 20 Mhz, necesitaremos un coprocesador 387 a 20 Mhz. Sencillo, sólo hay que cambiar el 6 por el 7.

Otra ventaja adicional de los 486 sobre los 386, es la posibilidad de añadir un chip lla-



**Intel acaba de desarrollar el Pentium.**



# A N A L I S I S

mado Overdrive, que dobla la velocidad del procesador. Pero ojo, no todas las placas están preparadas para ello.

En realidad el aumento conseguido no es el doble, pues sólo se multiplica la velocidad de procesamiento, pero no la arquitectura básica que lo controla. El aumento real suele estar entre el 20 y el 40%. Algunos procesadores ya vienen con el reloj doblado y reciben el nombre de DX2. Recuérdalo, un DX puro va algo más rápido que un DX2 a la misma velocidad.



**El ratón es uno de los periféricos más conocidos.**

Otro aspecto a tener en cuenta es el bus de datos, el lugar por donde se envían los datos de memoria al procesador y viceversa. Hasta ahora estos buses eran de 8 o 16 bits. Esto quiere decir que sólo pueden transmitir 8 a 16 bits a la vez, a lo que es lo mismo, 8 o 16 paquetes de información simultáneamente. Como el procesador maneja 32 bits, tiene que esperar a que el bus los transmita de 8 en 8 o de 16 en 16, con la consiguiente pérdida de tiempo. Los

últimos modelos de 486 incorporan unos nuevos buses de alta velocidad llamados locales, que permiten transmitir 32 bits a la vez. Son algo más caras pero se gana mucho en velocidad.

Además, tienen la ventaja de que a la hora de ampliar el procesador no hace falta cambiar toda la placa madre, es suficiente con quitar el antiguo y conectar el nuevo.

Por último, no podemos olvidarnos de la memoria caché. Esta es una memoria especial y distinta de la convencional, muchísimo más rápida, que hace de intermediario entre el procesador y la memoria. El procesador escribe los datos en la caché y no tiene que llevarlos a memoria, ahorrándose el tiempo de espera. La memoria caché suele ocupar entre 64 y 256 K. Puede parecer una trivialidad, pero un ordenador que disponga de

256 K de caché funcionará casi el doble de rápido que otro que no la tenga. Una vez que hayamos decidido cambiar de procesador, el problema viene a la hora de comparar distintos procesadores con distintas velocidades. ¿Qué es mejor, un 386 DX a 40 Mhz o un 486SX a 20 Mhz? Es difícil de decir. Un 486 suele ser algo más rápido que un 386 al doble de velocidad, aunque sea SX, pero eso depende de la arquitectura interna del ordenador. A igualdad de velocidad es mejor decidirse por el 486, pues sus posibilidades de expansión son mayores y quizás dentro de poco nos encontremos con algunos programas que lleven una pegatina con la frase: "sólo 486 o superiores".

Hablando de microprocesadores superiores, Intel está a punto de lanzar el Pentium, o lo que es lo mismo, el esperado 586.

De momento sus características se consideran "alto secreto", pero todo parece indicar que doblará las prestaciones de las 486, y seguramente también su precio.

El mínimo indispensable hoy en día parece situarse en un 386 SX a 25 Mhz, pero con programas como «X-Wing», «Privateer» y «Strike Commander» a la vuelta de la esquina, hay que intentar adquirir el mejor procesador que nos podamos permitir.

## LA MEMORIA

Si el microprocesador es el componente principal de un ordenador, la memoria es posiblemente la que nos va a dar mayores quebraderos de cabeza. Al fin y al cabo, la diferencia entre poseer un procesador u otro se convierte en un problema de velocidad. Con un procesador lento los programas van más despacio, pero al menos funcionan -casi siempre-. Si no tenemos memoria suficiente, ya nos podemos olvidar de ejecutarlos.

Independientemente de los megabytes que tengamos, los primeros 640 K se denominan memoria convencional, y es donde se van a ejecutar los programas. La memoria que va desde los 640 K hasta el primer Mb, en total 384 K, se denomina memoria alta (640K+384K=1024K=1 Mb). Allí se almacenan algunas rutinas de la ROM y los controladores. El resto de la memoria recibe el nombre de memoria extendida. En los 386 y superiores esta memoria se puede transformar en memoria expandida mediante unos controladores que incluyen los sistemas ope-

rativos, como el EMM386 o el MEMMAX. La razón de hacer esto es porque algunos programas sólo funcionan en este modo.

En un 286 no podremos ejecutar programas que necesiten memoria expandida, sólo extendida, a no ser que tengamos una tarjeta especial.

Los ordenadores XT pueden manejar hasta 1 Mb de memoria. Los 386 y 486 dependen de la placa madre; lo normal es 32 o 64 Mbs como máximo, pero pueden llegar hasta varios gigabytes (1024 Mbs).

Por lo tanto, el paso lógico cuando necesitemos más memoria, es ampliarla. Existen varios modelos de chips que se añaden a la memoria que ya tenemos. Los más conocidos son los SIMMS, que albergan distintas cantidades en su interior: 256 K, 1 Mb, 4 Mbs... Hay que tener mucha cuidado en elegir los SIMMS correctos, pues las hay can-

## GLOSARIO

**8086, 8088, 80286, 80386, 80486:** Distintos tipos de microprocesadores.

**BIT:** Mínima cantidad de información que puede manejar un ordenador. Sólo tiene dos valores: 0 ó 1. Todos los datos se pueden expresar como combinaciones de ceros y unos.

**BUS DE DATOS:** Lugar por donde se llevan los datos de un sitio a otro.

**BYTE:** 8 bits.

**CHIPS:** Pequeños componentes electrónicos que poseen los ordenadores.

**COPROCESADOR:** Chip encargado de realizar las operaciones algebraicas en coma flotante, liberando al procesador de esa tarea.

**DX:** Versión completa de los procesadores de 32 bits. Utilizan toda la potencia del procesador.

**DX2:** Versión con el reloj doblado de los procesadores DX.

**GB:** Gigabyte. Equivale a 1024 Megabytes.

**HERCULES, CGA, EGA, VGA, SVGA:** Distintos tipos de tarjetas gráficas.

**K, KB:** Kilobyte. Equivale a 1024 bytes.

**MB:** Megabyte. Equivale a 1024 Kilobytes.

**MEMORIA CACHÉ:** Memoria intermedia de alta velocidad que lleva datos de la memoria al procesador y viceversa.

**MEMORIA CONVENCIONAL:** Los primeros 640 K de memoria.

**MEMORIA ALTA:** 384 K que van desde los primeros 640 K hasta los primeros 1024 K.



distinto número de pines (conexiones) y sólo podemos usar SIMMS que contengan la misma cantidad de memoria. Por ejemplo, no se puede mezclar un SIMM de 1 Mb con 2 de 4 Mb. Por si fuera poco, tienen que estar en bloques de 2 o 4, no se puede poner un solo SIMM. ¿Complicado? No hoy por qué preocuparse, de todo esto se encargan los técnicos especializados. La velocidad también es un factor importante. Los chips más antiguos suelen ir a 100 o 110 ns (nanosegundos). Lo normal ahora está entre los 70 y 80 ns. Cuanto más pequeños sean estos números, menos tiempo tardaremos en acceder a memoria y, por lo tanto el ordenador, será más rápido.

## EL DISCO DURO Y EL CD-ROM

Los métodos de almacenamiento más utilizados hoy en día son los discos flexibles, los

discos duros y el CD-ROM. De los primeros poco hay que decir. Los hay de dos tamaños, de 5 1/4 y de 3 1/2 pulgadas, en bajo y alta densidad. Los de 5 1/4 pueden guardar 360 K en baja densidad y 1.2 megas en alta. Yo casi no se utilizan. Los de 3 1/2 soportan 720 K y 1.44 Mbs, respectivamente. Dentro de poco podremos ver disquetes con 2.88 Mbs. Los unidades de alta densidad pueden manejar discos de bajo, pero no al revés.

Los discos duros se han convertido en complementos indispensables para el usuario, pues muchos programas no funcionan desde disquetes. Son copiosos de almacenar entre 20 y 200 megas, normalmente. Los CD-ROM llegan hasta los 600 o 700 Mbs, aunque es imposible escribir en ellos y son algo más lentos.

A la hora de comprar un disco duro o un CD-ROM hoy que tener en cuenta dos factores muy importantes: La velocidad de acceso y la velocidad de transferencia. La velocidad de acceso es el tiempo que transcurre desde que el disco duro o el CD-ROM recibe la orden de buscar un dato hasta que lo encuentre. Su importancia es secundaria, pues es cuestión de milisegundos. El valor esencial es la velocidad de transferencia. Esto mide la cantidad de datos que puede leer la unidad por segundo. Si tenemos un disco duro con una velocidad de transferencia de 500 K/s y otro con 750 K/s, y queremos leer 2000 K, el primero tardará 4 segundos, mientras que el otro lo hará en 2.6 segundos.

Esto es muy importante, sobre todo en los CD-ROM, ya que muchos programas actuales utilizan gráficos renderizados que tienen que leer datos continuamente y, si la unidad es lenta, se "congelan" hasta que los datos estén en memoria, perdiéndose fluidez en el movimiento.



**El Pentium  
deberá llevar  
chips especiales.**

## TARJETAS GRÁFICAS

Pasamos ya a los torjatos gráficos, los componentes que más han evolucionado con el paso de los años. Al principio los PC's no estaban equipados para trabajar con gráficos. ¿Por qué utilizarlos al hacer lo contabilidad? Después los fabricantes se dieron cuenta de que eran necesarios para dibujar gráficos de barras o estadísticos. Así nació la tarjeta Hércules, con una resolución bastan-

te aceptable pero en blanco y negro. La CGA, por el contrario, permitió utilizar cuatro colores con una resolución de 320x200. Lo que no sabemos es en qué estarían pensando sus diseñadores o la hora de elegir esos colores. Quién haya visto una pantalla CGA en rojo sobre fondo azul sabrá de lo que estamos hablando. Por eso, el siguiente paso lógico fue la tarjeta EGA, con la misma reso-

**MEMORIA EXPANDIDA:** Una forma de tratar la memoria extendida para que la puedan usar ciertos programas.

**MEMORIA EXTENDIDA:** Toda la memoria excepta el primer megabyte.

**MEMORIA GRÁFICA:** Memoria especial que poseen las tarjetas gráficas para manejar gráficos.

**MHZ:** Megahertz. Indica el número de ciclos por segundo que utiliza un procesador. A mayor cantidad de ciclos, mayor velocidad de procesamiento.

**MICROPROCESADOR, PROCESADOR:** Unidad principal que se encarga de ejecutar los programas.

**MIDI:** Estándar utilizada para manejar y conectar instrumentos musicales.

**MS:** Milisegundo. Equivale a la milésima parte de un segundo.

**NS:** Nanosegundo. Equivale a la milmillanésima parte de un segundo.

**OVERDRIVE:** Chip que dobla la velocidad del procesador.

**PLACA MADRE:** Componente básica del ordenador que contiene al procesador.

**RESOLUCIÓN:** Cantidad de puntos que puede mostrar una tarjeta gráfica. A mayor cantidad, más nítida es la imagen.

**SX:** Versión recortada de los procesadores de 32 bits. Al comunicarse con el exterior sólo utilizan 16 bits.

**VELOCIDAD DE ACCESO:** Es el tiempo transcurrido desde que el periférico recibe una orden de lectura o escritura hasta que localiza el lugar donde va a leer o escribir.

**VELOCIDAD DE TRANSFERENCIA:** Es el número de datos que se pueden leer o escribir por segundo. Se suele medir en K/s o Mbs/s.

**VESA:** Agrupación de empresas que entre otras cosas se encargan de fijar los estándares de las tarjetas SVGA o de los buses locales de alta velocidad.



**El PC es, sin  
duda, la máquina  
del futuro.**



lucían pero ya con 16 colores simultáneas de una paleta de 64. Todas estas tarjetas no alcanzaban la calidad gráfica exigible en un programa de calidad, hasta que llegaron las conocidas VGA. Con idéntica resolución pero con 256 colores simultáneos a elegir entre 262.144, también soportan un modo de alta resolución de 640x480 y 16 colores. Son el mínimo exigible hoy en día, aunque ya se han visto superadas por las SuperVGA (SVGA).

La única diferencia está en la memoria gráfica. Esta memoria es exclusiva de las tarjetas gráficas y no tiene nada que ver con la memoria convencional. Su función es manejar las gráficas antes de mandarlos al procesador. A mayor cantidad de memoria gráfica, mayor resolución.

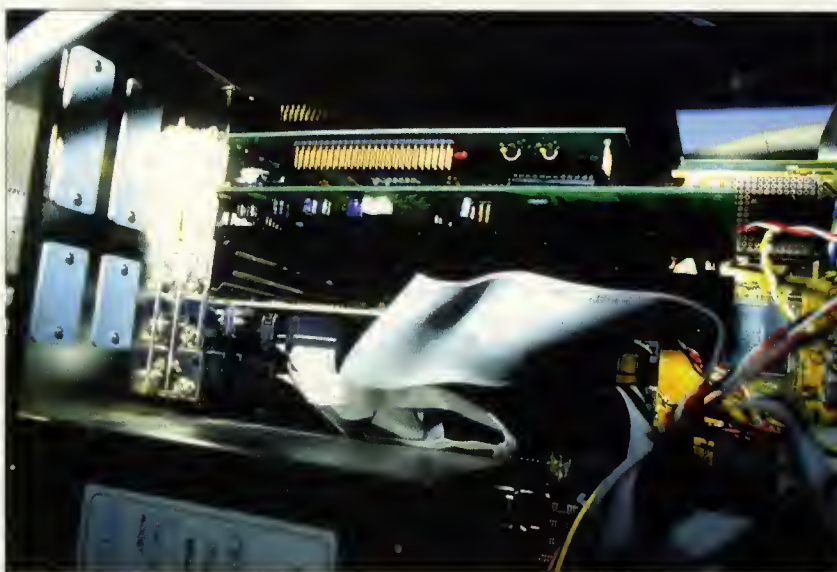
Las tarjetas VGA tienen 256 K de esta memoria. Las SVGA poseen como mínima 512 K, la que les permite soportar resoluciones de 640x480 a 256 colores, e incluso 1024x768 a 16 colores. Los últimos equipos llevan tarjetas SVGA con 1 Mb, que ofrecen resoluciones de 1024x768 a 256 colores y 1280x1024 a 16 colores. Las tarjetas VGA y SVGA también son compatibles con todas las anteriores.

Al principio, cada fabricante utilizaba un modo distinto de mostrar los gráficos en SVGA, por eso, las marcas más populares se asociaron para unificar criterios, creando el estándar VESA. Los últimos programas SVGA sólo funcionan con este estándar, así que asegúrense de que la tarjeta que compréis es compatible VESA.

Los precios también varían mucho, dependiendo de la velocidad de manejo de los gráficos. Con ordenadores potentes (486) no importa mucho, pero en modelos más bajos es mejor adquirir una tarjeta rápida. A mayor cantidad de memoria gráfica también conseguiremos mayor velocidad.

Por supuesto, existen tarjetas superiores, los llamados de 24 bits, que soportan hasta 16 millones de colores, pero solamente los utili-

zan los profesionales. No creáis que basta con comprar una determinada tarjeta para disfrutar de toda su resolución. También es importante el monitor. Un monitor CGA o EGA no podrá utilizar una tarjeta VGA. Un monitor VGA sólo soportará los modos de resolución más bajos de la SVGA. Dentro de las tarjetas SVGA, encontramos que también tienen diversas resoluciones. Y mejor no hablar si queremos usar tarjetas de 24 bits.



## La arquitectura abierta del PC es su mejor baza.

Tranquilas, no hay de qué asustarse. El modo estándar SVGA utilizado en programas como «Links 386» o «Car & Driver» es el de 640x480 a 256 colores, que es soportado por los monitores VGA normales, no demasiado caros. Por ahora, no parece que se voyen o utilizar resoluciones mayores, pues sería muy costoso para los diseñadores y se necesitaría ordenadores muy rápidos para mover los gráficos con fluidez.

### TARJETAS DE SONIDO

Y por fin llegamos al apartado final del artículo, que hace referencia a los tarjetas de sonido. Su evolución ha sido impresionante y hoy en día, con los sonidos y los efectos de sonido octales, se hacen tan indispensables como un disco duro. Tarjetas

de sonido hay muchas, por eso la compatibilidad es el factor más importante. La primera tarjeta que salió al mercado fue la AdLib, con 12 canales de sonido. Todas las tarjetas que usan tarjetas de sonido —desde hace un par de años el 100%— son compatibles con esta tarjeta. Si queréis disfrutar de una amplia gama de programas, debéis elegir una compatible AdLib. Las más populares sin embargo son las Sound Blaster, sencilla-

mente por que además de ser compatibles AdLib incorporan un canal de digitalización que permite añadir sonidos reales digitalizados y voces, que ya incluyen casi todos los juegos de calidad. Estas voces no podréis escucharlas en una tarjeta AdLib.

Además, todas las marcas tienen su propia estándar de sonido, con posibilidades de hasta 20 ó 30 canales. La tendencia actual está en ofrecer compatibilidad con las tres a cuatro ma-

dels más famosos, incluida AdLib y Sound Blaster, además del modo propio. Si la vamos a conectar a otros instrumentos musicales, hay que comprobar que la tarjeta soporte conexiones MIDI. También puede ser interesante asegurarnos de que sea compatible con los CD-ROM, por si tenemos pensado adquirir uno.

En la actualidad, existen bastantes compañías que venden tarjetas gráficas y tarjetas de sonido en una misma placa, lo que constituye una buena forma de ahorrarnos dinero y espacio.

Bueno, pues aquí termino este exhaustivo recorrido por el hardware del PC. Quizás sea hoy hecho un poco largo, pero seguro que habrá merecido lo peno.

Yo sólo os quedo salir a lo colle, acercaros a vuestra tienda de informática favorita y lanzaros a la aventura de modernizar vuestro ordenador, con la seguridad de adquirir lo que más se os adapte o vuestras necesidades... ¡Y a vuestro bolsillo! ●

Juan Antonio Pascual Estapé



# NO TE QUEDES ATRAS

Si deseas adquirir algún número atrasado, llámanos de 9 a 14:30 ó de 16 a 18:30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 o envía el cupón que aparece en la solapa de la revista.



PARA JUGAR EN SERIO

**pcmanía**  
MICRO



E X P A N S I Ó N



## Evolución por Sistema

Los nuevos programas para PC, tanto en software de entretenimiento como profesional, cada vez requieren mejores equipos. El sistema operativo es el corazón que hace funcionar esos potentes ordenadores y, sin duda, una máquina de última generación no es nada sin una versión moderna del DOS. Microsoft, consciente de ello, ha desarrollado MS-DOS 6.0, la lógica evolución del sistema operativo más utilizado en el mundo.



mada Paws alcancé en pocas minutas las calles de Britain, la populosa capital de Britannia. Atravesé la ciudad en la misma dirección y dejé el carro junto al puente levadizo que conducía al majestuosa castilla de Lord British.

El saberana de Britannia me saludó con entusiasmo y me puso al corriente de las últimas novedades que habían ocurrido durante mis 200 años de ausencia. Me explicó que aunque Britannia nunca había sido tan próspera sentía que sus habitantes no eran felices y que últimamente extraños fenómenos estaban afectando negativamente los poderes de las magas. Dijo que él no había enviado la puerta lunar que me había traído de vuelta a Britannia, que dichas puertas no funcionaban bien últimamente y que precisamente había un mago en Cave llamada Rudyam que estaba investigando una sustancia llamada racanegra con la que esperaba restaurar el correcto funcionamiento de las puertas. Me ofreció un abjeta llamada Orbe de las Lunas y un libro de hechizas que tendría que encontrar yo mismo.

En mis paseos por el castilla canací a Benjie y Baats, el matrimonio que dirigía el servicio del castilla, así como a sus hijas Charles y Nell. Nystul, el mago del rey, recordaba que sus poderes mágicos y su memoria habían disminuido notablemente en las últimas meses pero que aún era capaz de preparar y vender algunos hechizas.

También tuve la oportunidad de hablar con las gárgalas, Wislem e Inwislaklem, encargadas de velar por los derechos de su especie y su integración con las humanas. La bella Miranda, miembro del Consejo de Estado, me pidió que entregara un decreto a Lord Heather en Cove y la trajera de vuelta firmada. Chuckles, el bufón, me propuso una extraña juego que no comprendí al principio, pero muy pronto me di cuenta de que consistía en seleccionar aquella frase que estuviera compuesta únicamente por palabras de una sílaba. Finalizada la conversación me entregó un pergamino en el que me recomendaba que fuera a hablar con Margareta, la gitana de Minac.

Recogí una llave en el estudio de Lord British, al suroeste del castilla, y me abrí paso hacia las almenas moviendo ciertas palancas. Una vez arriba localicé la habitación que se abría



con la llave en el extremo noreste y recogí el libro de canjuris, un saco con ingredientes para hechizas y varias monedas de oro.

**Decidí comenzar mis investigaciones en la casa del difunto, y allí encontré un loro que, al ser golpeado por una maza, reveló la localización de un tesoro.**

Antes de abandonar las almenas conversé con un prisionero llamado Westan que al parecer había sido encarcelado únicamente por haber robado una manzana. Me explicó que la había hecho para dar de comer a su esposa Alina y a su pequeña hija que vivían en Paws, y que estaba convencido de que Lord British no sabía nada de su situación ni de las grandes diferencias de clases que había en Britannia. Lord British se mostró furioso al conocer la situación de Westan y su injusta encarcelamiento, ordenando su inmediata puesta en libertad y una investigación del caso.

## EN LA CAPITAL DEL REINO

Britain era la ciudad más grande del país, y a lo largo de sus calles tuve la oportunidad de conocer a muchas personajes interesan-

tes. Hablé con Millie, una joven miembro de la Fraternidad que se dedicaba a reclutar nuevas miembros tal como había aprendido en el Retiro de la Meditación, con una chica llamada Diane que trabajaba en las establas y un paeta llamada Carraccia que dirigía una especie de pequeño parque de atracciones. Britain era también el mayor centro de comercio del país, tal como me explicaron Gardan, Fred y Kelly en el mercado.

Mucha más interesante fue la conversación con Cynthia en la fábrica de monedas ya que me cambió las lingotes y pepitas de oro que había encontrado en Trinsic. Además, abriendo una puerta de la fábrica con la llave que había encontrado en su casa llegué a varias salas repletas de monedas.

Descubrí que Patterson, el actual alcalde de la ciudad, mostraba cierta desprecio hacia las clases más bajas y había ganado las últimas elecciones con el apoyo de la Fraternidad. También conocí a su esposa Judith, que trabajaba como profesora de música en el conservatorio, y a una joven llamada Candice que trabajaba como cuidadora del museo y resultó ser amante de Patterson.

Sin embargo, el contacto más interesante en Britain fue el que mantuve con Batlin, fundador de la Fraternidad y presidente de su sede central. Solamente accedí a hablar con ella cuando me quitó el medallón que había encontrado en el cofre de Christopher y entonces me reveló que Elizabeth y Abraham habían estado en Britain por la mañana pero acababan de salir hacia Minac. Le mostré mi deseo por ser miembro de la Fraternidad y contestó pacientemente a las muchas preguntas del test de admisión, pero me dijo que antes de ser admitida tenía que realizar algunas misiones, la primera de las cuales era entregar una caja sellada a Elynar, jefe de la Fraternidad en Minac. Antes de abandonar el edificio abrí un cofre con la llave que encontré en la habitación de la derecha donde encontré un pergamino con un extraño mensaje.

No era difícil ganar dinero en Britain. Willy el pastelero necesitaba alguien que le ayudara en el horno, Brawnne el granjero me pidió que le ayudara a recoger las calabazas de su sembrada, Mack necesitaba que alguien recogiera las huevas que ponían sus gallinas y Sean el joyero compraba gemas por 30 monedas de oro la pieza. Fue precisamente Mack el que me contó una extraña historia acerca de un abyecto precedente de las estrellas y una criatura extraterrestre mientras que Brawnne me explicó que se ha-



bía presentado sin éxito a las últimas elecciones para intentar trabajar por los más desfavorecidos.

Decidí abandonar Britain rumbo a Cove, pero antes tuve la oportunidad de conocer a Kessler el boticario, interesado por conseguir algo de veneno de serpiente plateada para poderlo analizar, dos mujeres llamadas Lucy y Jeanette que trabajaban en la taberna, un hombre llamado Raymundo que dirigía el Teatro Real y dos viejos amigos llamados Senti y Shamino que se ofrecieron a unirse al grupo.

## EN LA CIUDAD DE LA PASIÓN

Cove estaba situado al este de Britain y tuve que dejar el carro poco antes de alcanzar el puente que cruzaba el río, si bien durante el camino tuve la ocasión de contemplar en uno de los sembrados de Mack la extraña nave espacial de la que me había hablado.

Lord Heather, el alcalde de Cove, firmó el documento que me había dado Miranda con el cual esperaban frenar los vertidos que la Compañía de Minas de Minoc realizaba en el lago Lock. Me explicó que todos los habitantes de Cove estaban enamorados excepto Nastassia, una joven y bella muchacha que había perdido a sus padres en trágicas circunstancias y ahora se dedicaba exclusivamente a cuidar el Altar de la Compasión, un monumento situado al suroeste del pueblo.

De Maria, el bardo casado con Zinaida, la dueña de la posada, se ofreció a cantarme una hermosa balada sobre la historia de Nastassia. Encontré a la muchacha en el Altar y me pareció la criatura más bella y adorable que jamás había conocido. Me pidió que fuera a Yew para investigar las circunstancias que rodearon la muerte de su padre y me habló de una antepasada suya que había conocido al Avatar y del suicidio de su madre cuando ella era muy pequeña. Antes de separarnos un apasionado beso me reveló que en el corazón de Nastassia había un lugar para mí. No podía abandonar Cove sin hablar con el mago Rudyom. El sabio anciano me explicó que creía que la rocanegra podría restaurar el funcionamiento de las puertas lunares y que había fabricado sin éxito una varita con la que esperaba poder transmutar dicho mineral pero que lo único que hacía era hacerlo explotar. Léi un cuaderno de notas donde Rudyom había apuntado sus experiencias y recogí tanto la varita como varios trozos de rocanegra.

## UN NUEVO CRIMEN

Para llegar hasta Minoc tuve que volver a

cruzar el puente, montar de nuevo en el carro y viajar hacia el norte por un estrecho camino que atravesaba el pantano. En uno de los primeros edificios que encontré observé a un numeroso grupo de personas que conversaban agitadamente y se dispersaron al verme. Extrañado ante tal comportamiento entré en el edificio, que resultó ser una serrería, y lo que vi me dejó petrificado.

Se había cometido un nuevo crimen que al instante me recordó al primero. Dos personas, un hombre y una mujer, yacían descuartizadas en el suelo del edificio y a su lado los mismos cubos de sangre y las mismas velas encendidas que revelaban la presencia de un extraño ritual. Una antigua compañera de aventuras llamada Julia me explicó que las víctimas eran una pareja de gitanos llamados Federico y Tania que vivían en un campamento a las afueras de la ciudad. William el serrero, que había encontrado los cadáveres al amanecer, no pudo darme más datos sobre el horrible crimen y decidí abandonar el lugar, no sin antes recoger una extraña daga ondulada.

Elynor, la mujer que dirigía la sede de la Fraternidad en Minoc, me explicó que Elizabeth y Abraham acababan de partir hacia Paws. Le entregué sin abrirlo el cofre que me había dado Batlin y descubrí que la Fraternidad estaba financiando un monumento para Owen, el constructor de barcos, con el que esperaban multiplicar las demandas y la actividad comercial de la ciudad.

Conocí a Xanthia, Seara y Gladstone, tres artesanos que trabajaban sin descanso en su taller y a un curioso personaje con un parche en el ojo que me reveló datos muy interesantes: el barco "La joya de la corona" había desembarcado en Minoc la noche de los crímenes y conocía al hombre del garfio, un pirata mercenario que sería capaz de matar a su propia madre por dinero y que vivía en Bucaneer's End.

En el campamento de los gitanos tuve la oportunidad de conocer a Margareta, la mujer de la que me había hablado el bufón del castillo. Me explicó que su esposo Jergi era hermano de Federico y que habían llega-

do hasta Minoc intentando impedir que Sasha, el hijo de las víctimas, se uniera a la Fraternidad, pero que la gente de la ciudad se mostraba hostil con ellos y estaban pensando en marcharse.

Margareta leyó mi destino en la bola de cristal y me reveló varias cosas interesantes. Debía unirme a la Fraternidad para descubrir su verdadera naturaleza y pronto iba a conocer a una fuerza diabólica que estaba afectando el funcionamiento del ether, la sustancia que controla la magia. Debía hablar con el hombre del observatorio de Moonglow porque se iba a producir un alineamiento de planetas que aumentaría el poder de esa fuerza que amenazaba Britannia. Finalmente me recomendó que buscara al Señor del Tiempo pero que antes debía conocer a los Wisps que vivían en el bosque de Yew y conseguir información sobre ellos en la abadía.

**Britain  
era la ciudad  
más grande  
del país, y a lo  
largo de sus  
calles tuve la  
oportunidad  
de conocer a  
muchos  
personajes  
interesantes.**

## EN BUSCA DE LOS DOS VIAJEROS

La pista de Elizabeth y Abraham me llevaba hasta Paws, el pequeño pueblo situado entre Britain y Trinsic. Allí me dirigí a un albergue propiedad de la Fraternidad y dirigido por un hombre llamado Feridwyn que me reveló que los dos viajeros habían partido para Jhelom. Descubrí además que alguien había robado a Morfin, el carnicero, un frasco con veneno de serpiente plateada y que se culpaba a un niño llamado Tobias. Pero finalmente resultó que el culpable era Garritt, el hijo de

Feridwyn y su esposa Brita, que había robado el veneno para culpar a Tobias y obligar a su madre a unirse a la Fraternidad.

Jhelom era una isla situada en el extremo suroeste de Britannia. Para llegar allí podía comprar un barco o utilizar un sistema formado por ocho puertas lunares que comunicaban diversos puntos de Britannia y se encontraban en el camino que unía Britain y Cove, Jhelom, Yew, el este de Minoc, el sur de Trinsic, New Magincia, la orilla de derecha de Skara Brae y Moonglow.

Joseph, el alcalde de Jhelom, reveló que Elizabeth y Abraham se habían marchado a Britain. Antes de regresar al continente me dirigí a casa de De Snel,







el entrenadar, que me explicó que todas las armas utilizadas por sus alumnas tenían el filo ondulado. Le mostré la daga encontrada en la escena del crimen de Minoc y, después de unos mementas de duda, dijo que alguien le había rabado una daga igual hace unas días y me atacó sin mediar una palabra. Tuve que acobar con él poro impedir que pusiero fin o mi aventura.

Nuevamente en lo sede de lo Froternidad en Britoin, Botlin me dijo que Elizabeth y Abrohom ya no estobon ollí ya que acababan se morchorse a Vesper. Expliqué a Botlin que hobío cumplida la misión de entregor el cofre a Elynor y solicité ser odmitido o lo Froternidad, pero Botlin me exigió ontes ir o los cavernas de Destord y troer de vuelto unos lingotes de oro guardados en un cofre.

Dichas cavernas se encontraban al suraeste de Britonnio, oproximodamente o lo alturo de Trinsic ouunque cerco de lo orillo izquierda. Poro evitar el otooque de los dragones que hobitobon los cavernos podía utilizar el hechizo del quinto círculo Invisibilidad que padío comprar par ejemplo o Nystul en el castillo o bien utilizar una poción negra que padía camprar en cualquier botico. Encontré el cofre ol sureste del punto de portido junta o un esqueleto que tenío en su poder una bolso con varios objetos, entre ellos uno pación negro, pero en el interior del cofre solamente hobío dos medollones de la Fraternidad y ni rostro de oro. Pero regresé a Britain y Botlin poreció estor camplacido par mi valentío cuanda le hable de las monstruos que habitoban la cuevo, hociéndome entrega del ansioda medallón en lo reunión de los nueve de la noche.

A estas olturas yo tenío suficiente dinero para camprar un borco y decidí hocerlo en Trinsic ya que los precios de Gorgan eron mucho más ojustodos que los de Britain. Me hice a lo mor rumbo o Vesper y ollí hablé can Auston, el olcolde, que me explicó que había conversado can los dos viorjeros sobre las minas y les hobío enviado o que hoblo- ran can Cador, el director de lo oficino local

de la Campaña de Minas de Britannia. Par desgracia nuevamente había llegado tarde ya que Elizabeth y Abraham se encontraban esta vez en Maonglaw.

Utilicé mi flamante barco para llegar a la islo de Moonglow donde Rankin, el jefe de la romo de lo Froternidad en la islo, me dijo que hobía visto o Elizabeth y Abrohom dirigirse o Terfin, lo islo de los gárgolos. En Terfin contacté con una górgolo llomoda Quon que me dijo que los dos viajeros se dirigion al Retiro de la Meditoción, situado en lo islo de lo Froternidad, ol este de Serpent's Hold.

El Retiro estobo dirigido por un hombre llomodo lon que solamente me permitiá hoblol con él ol asegurarse de que yo era miembro de lo Fraternidad. Me dio una llave poro que pudiero entrar libremente en el recinto omurallado y me dijo que Elizabeth y Abraham habían obondonodo lo islo hace poco tiempo comino de Buconeer's End.

## LAS ÚLTIMAS PISTAS

Decidí obondonor por el momento lo búsqueda de Elizabeth y Abraham y seguir las indicaciones de Margareta, lo gitana de Minoc. Debía encontrar o los Wisps y pora ello me dirigí en barca a la abadío de Yew poro hoblol con Toylor, el monje. Sobío muy poco de las Wisps pero conocío bostonte bien a unas criaturas llomodos Emps que ol porecer tenion frecuente contoctos con los Wisps. Toylor me explicó que los Emps odorobon lo miel, pero que debío tener cuidado con los obejos gigontes y poro protegerme me entregó uno bombo de humo.

Lo bombo me sirvió para repeler a los peligrosos insectos en lo Cuevo de las Abejos y con lo miel en mi poder busqué en el extremo este del basque o un Emp llamodo Trellek y le rogué que se uniero o mi grupo pora buscar o las Wisps. Sin embargo Sorolek, lo esposo de Trellek, se negó o permitir que su marido se olejoro del bosque exigiendo antes el permiso de Salomon, lo sobia jefe de la tribu. Conseguí el permiso de Salamon después de hacer que Ben, el leñador de Yew, firmaro

un documento prometienda no seguir cortanda los árboles que servían de morada a las Emps, pero Saralek siguió negándose a permitir que su espaso viajara conmiga y me sugirió una solución intermedia, que Trellek fabricara un silbato capaz de reproducir su propio sonido pora invocar o los Wisps.

Un Wisp llomodo Xorinia acudió a lo llamoda del silbato en una construcción obondanodo en el centro del bosque. Xorinio se ofreció a contactor con el Señor del Tiempo y dorme lo informoción que necesitobo, pero o cambio debío entregarle el libro de notas de un hombre llomodo Alagner que vivía en New Mogincio.

Muchos oventuras tuve que vivir a lo largo de lo hermoso tierro de Britonnio. Viajé o Skoro Broe y con ayuda de una hechicera llamodo Modro capturé uno extraño criatura que cantralaba la isla. Canací a una paderasa mogo llomodo Penumbro que llevobo 200 años durmiendo y conseguí que el ether volviero o su estado hobitual permitiendo el normal funcionamiento de la mogia. Y más tarde descubrí lo existencio de tres objetos llomodos generadares (un tetroedro, uno esfero y un cubo) con los que lo Froternidad pretendío invocar ol Guardián, el misterioso ser de rostro rojo que yo hobío visto en mis sueños.

Tuve que recorrer muchas cavernas y posodizos secretos, y solamente ol final de mi aventura descubrí lo guorido del misterioso hombre del goncho, una cómodo de torturos y uno lista de personas asesinodos por orden de lo Froternidad en las que solamente quedoban por tachar mi nombre y el de Lord British. Hobía también uno llave, uno llove que obrío esa misteriosa puerto negro, y detró de ella el Guordión, y con él el coos y el terror más profundo. Aún conservo eso varita que encontré en coso de Rudyom porque fue lo que me solvó lo vido y cerró poro siempre esa moldito puerto negra que estuvo o punto de abrirse durante un segundo paro dejor posor a eso horrible móscoro que oún espero, sigue esperonodo detró del umbral. ●

Pedro J. Rodríguez



# ESTRELLAS CRISIS. VIENTOS DE GUERRA TASK FORCE 1942

*Surcad el mar de la diversión de la mano de Microprose, una compañía especializada en realizar impresionantes programas de simulación, es todo un lujo. Si lo habéis pasado en grande pilotando aviones, ahora disfrutaréis aún más dirigiendo un destructor a través del fragor de la batalla en «Task Force 1942». Convertíos en Comandante de una unidad naval y preparad la operación que dé a vuestra nación el triunfo final.*

**A** las 08:00 horas, horario de Honolulu, las fuerzas operativas japonesas, desplegadas ya para actuar, iniciaron con exactitud su plan maestro largamente preparado en Tokio. Unas ocho horas después del ataque, se publicó un edicto imperial declarando que Japón estaba empeñado en la empresa más grande de su historia: "Nos, por la gracia del cielo, emperador del Japón, [...] por la presente declaramos la guerra a los Estados Unidos de América y al Imperio Británico. Los hombres y oficiales de nuestro Ejército y nuestra Marina deberán hacer cuanto puedan para proseguir el enfrentamiento..."

Al día siguiente, en los Estados Unidos, el presidente Roosevelt, durante su informe al

congreso, habló del "no provocado y cobarde ataque" que tuvo lugar en una fecha "que vivirá en la infamia. [...] Siempre recordará nuestra nación el carácter de la furiosa agresión dirigida contra nosotros. [...] El pueblo norteamericano haciendo uso justo de su poder obtendrá una absoluta victoria. Conseguiremos un triunfo inevitable; que Dios nos ayude. Pido a este Congreso que declare... el Estado de Guerra." El calendario marcaba el día 8 de diciembre de 1941.

## INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

Antes de 1921, las limitaciones en la construcción de un barco de línea eran de orden técnico y, a medida que progresó la tecnología, los acorazados crecieron en desplazamiento y potencia de fuego. En la difícil situación económica que siguió a la Primera



## MICROPROSE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster

## SIMULACIÓN/ESTRATEGIA

Guerra Mundial, pareció obligado detener tal crecimiento a fin de evitar una nueva carrera de armamentos entre las superpotencias navales establecidas: Gran Bretaña, Estados Unidos y la joven, aunque ambiciosa, Armada Imperial Japonesa.

El resultado de ello fue la Conferencia de Washington de 1921. En las cláusulas de este tratado, se establecieron como límites máximos las 35.000 toneladas de desplazamiento y los 406 milímetros de calibre para la artillería. De esta manera, los buques de clase Maryland (32.500 toneladas y 8 cañones de 406 milímetros) de la marina americana y los japoneses Mutsu y Nagato (39.120 ton. de desplazamiento y 8 cañones de 406 mm.) representaron el máximo desarrollo hasta muchos años después.

Pero, desgraciadamente, la carrera continuó, y cada vez los barcos eran más pesados y disponían de artillería de mayor potencia. Por un lado, los EE.UU. mantenían una flota en el Pacífico Sur con base en Pearl Harbour en defensa de sus intereses. Por otro, la Armada Imperial veía esta fuerza como un peligro para sus ambiciones imperialistas en esa parte de Asia.

Ante esta situación, Japón decidió desequilibrar la balanza de fuerzas con un golpe de mano que le dejase totalmente como única potencia naval. Fue todo un haz de circunstancias que, irremisiblemente, empujó, uno contra otro, a los dos gigantes del océano Pacífico y les hizo protagonistas de uno de los enfrentamientos más dramáticos de la Historia moderna.

## **EL PROGRAMA**

Microprose nos ofrece en esta ocasión una posibilidad única de revivir en nuestras casas, a través de nuestros ordenadores, una épica historia de lucha sobre la superficie del Pacífico Sur. Tanto el planteamiento, como el desarrollo del programa, se alejan del habitual "molde" de un simulador y mezcla estilos propios de otros géneros. Para comprenderlo mejor, vamos a dedicarnos princi-

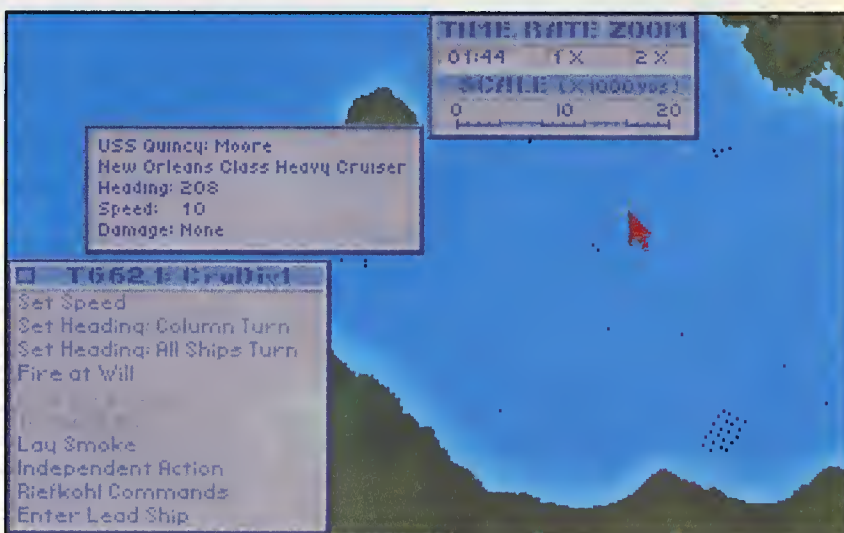
palmente a desarrollar el contenido de «Task Force 1942» en las siguientes líneas.

Nada más arrancar el programa nos encontramos, como no podía ser de otra manera, con una "intro" o presentación al más puro estilo Microprose. Realmente impresionante. Estas escenas no hacen mas que "picarnos", así que continuamos.

Al terminar la introducción, se nos presenta el primer menú en el que podemos elegir entre revivir un combate histórico (Historical Engagement), realizar la campaña completa de Guadalcanal (Guadalcanal Campaign), preparar un encuentro simulado (Simulated Encounters), o las opciones técnicas de abandonar el juego o retomar otro salvado.

Lo mejor en estos momentos de desconcierto inicial es que nos decantemos por un encuentro histórico que es el que menos problemas de comprensión tiene. No es que el resto sea complicado, pero por algún sitio debemos comenzar.

Una vez hecha la elección, otro menú se abre ante nuestros ojos: Cabo Esperanza,



Guadalcanal I, Guadalcanal II, Tassafaronga, Savo Island, Kula Gulf, Vella Lavella, Empress Augusta Bay. Cada una de estas operaciones está muy bien documentada y corresponde a la perfección con la batalla que intenta rememorar, pero elegiremos una



# A f O N D O



poro empezar: Kulo Gulf. Después de seleccionar lo botollo, debemos escoger bondo, o seo, o bien pertenecemos o lo Armado Imperial o nos dedicamos o hocerle lo vido imposible. Yo en situación, oporece un mopo que represento el reporto de fuerzas en eso botollo. Lo siguiente que vemos, es el puente de mundo de un borco -vrioró dependiendo del bando elegido-.

Desde él, nos desplozamos o derecho o izquierdo moviendo el rotón en la dirección oportuna. A lo derecho: lo pontollo del Gun Director (director de ormos) y los binoculares imprescindibles poro localizar objetivos. A lo izquierdo: el Torpedo Director (jefe de torpedos). En el centro: el timón poro el rumbo, el control de daños, el comunicador paro hablar con lo sola de móquinos y regular lo velocidad; y por todos portes, lo posibilidad de solir o lo Corto de Navegación (Charts) y ver cómo transcurre lo botollo.

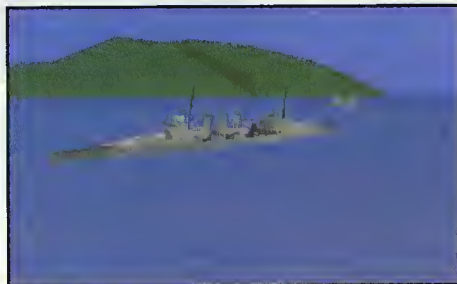
Desde este mopo, tenemos lo posibilidad de convertirnos en el Comondonte en jefe de la Task Force y decidir qué rumbo nos benefició más en un hipotético encuentro con noves enemigos, qué formación nos protegerá mejor ante un otooque, en qué momento nos intereso obrir fuego, cuándo disporor torpedos y o quién dirigirlos, etc. Además, es posible desde aquí combior de borco y desplozornos hosto lo primero línea de fuego o o lo retoguordio.

Lo posición de control de daños se encorgo de registrar todos los impactos que recibomos, morcor los piezas inutilizadas y dor el temido aviso de "obondonen el borco" si los daños son groves. Desde el puente de mundo, también tenemos o nuestro disposición el timón, y

podemos vorior el rumbo, aunque no es muy recomendable si lo que queremos es continuar en formación. Dejoremos esto opción poro situaciones muy puntuales y poro oprovechar al máximo nuestro barco, como por ejemplo evitando que alguno piezo de ortillería principal se encuentre en un ángulo ciego, no puedo disparar y nos deje en inferioridad de condiciones ante nuestros enemigos.

En el puente existen otras posibilidades como lanzor bengolos y encender/opogor los focos, pero no serán necesarios en estos primeros compases de juego.

Lo pontolla del Gun Director, es, junto o lo del Torpedo Director, lo único concesión que ho hecho Microprose o los omontes de los simuladores de acción en este progromo eminentemente estrotégico. Desde el Gun Director, controlomos todos los piezas de ortillería del borco. Incluye, por supuesto, el visor de puntería que nos "oyudoró" o disporor con un mínimo -sí mínimo, como lo oís, éste es uno de los aspectos negativos del progromo-



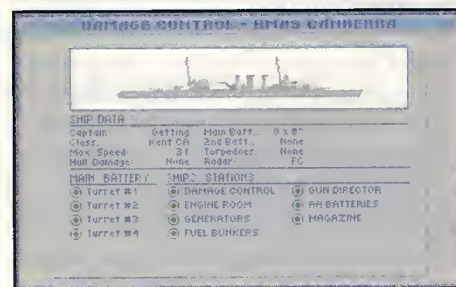
**Japón decidió desequilibrar la balanza de fuerzas para quedarse como única fuerza naval mundial.**

mo- de posibilidades de ocertor en el blanco. Pero como esto es uno enorme nove de más de 35.000 toneladas, no podemos esperar que se comporte como un ógil cozo y dispore hosto que se fundan los ormos. Por tanto, tros codo solvo, esperoremos o que todos los torretes estén otro vez listos poro hocer fuego lo que nos llevoró unos segundos (interminables en algunos casos).

Poro conseguir un blanco, tendremos que centrar el objetivo en el visor. Tanto su distoncio como su posición relativo nos serán de mucho utilidad, por lo que poro conseguir estos datos, nodo mejor que ir o los binoculares y onotor dicho información.

En el Torpedo Director, lo mecónico es lo mismo solamente que hoy volores que influyen en lo trayectorio de un torpedo que

no lo hocen en lo de un obús y hoy que tenerlos muy en cuenta. Por ejemplo: en oguos poco profundos, no es recomendable lanzor torpedos (nunco se sobe si pueden dor en el fondo); un torpedo es más lento que un obús,







por lo que deberemos disparar con bastante anticipación, etc.

También contamos con la típica opción de las vistas exteriores, tan utilizadas en los simuladores de vuelo, pero adaptadas a este programa. Gracias a estas vistas, disfrutaremos del espectáculo de una batalla naval desde primera fila. Hay que reconocer que aquí Microprose se ha esforzado, porque el apartado gráfico es impresionante. La calidad de lo que vemos desde este lugar es muy alta y los detalles muy cuidados. Resumiendo, os recomendamos encarecidamente echar una ojeada desde "Observer View".

### EL NOBLE ARTE DE LA ESTRATEGIA

Seamos sinceros y reconozcamos que este programa, por mucho que la compañía inglesa se empeñe en "camuflarlo" con unos excelentes gráficos de acción, es esencialmente un programa de estrategia, y en esta medida deberemos tratarlo. Quizás, gracias a él, mucha gente le coja ese gustillo especial que destila por cada byte. Entendámonos, a mucha gente no le resulta muy atractivo estar varias horas preparando meticulosamente una formación de patrulla sobre el Pacífico Sur en la que, con suerte, no nos encontraremos enemigos sobre los que disparar. Sin embargo, los amantes del género se lo pueden pasar estupendamente, sobre todo con el constructor de misiones, o quizás tratando de variar la historia en un "Historical Engagement" —ahora tenemos la posibilidad de aprender de los errores de antaño y remediarlos, al menos en «Task Force 1942»—. En cuanto a la dificultad, todo depende di-

rectamente del grado de realismo que le queramos dar: visibilidad buena/mala, informes exactos/inexactos, cansancio de la tripulación si/no, munición trazadora/es-tándar, posibilidad de recibir fuego amigo si/no, fatiga de material si/no, etc.

### DESTACAMENTO ESPECIAL 1942

Este es el periodo histórico elegido por Microprose para centrar en él su último lanzamiento. Con «Task Force 1942», la compañía inglesa abandona, aunque sea momentáneamente, su "especialización" en simuladores de vuelo, aunque no deja de lado la simulación que tan buenos resultados le ha proporcionado.

El producto final es este programa de estrategia que, como ya hemos comentado, posiblemente defraudará a los amantes de la más desenfundada acción. No es que el programa no tenga acción, que la tiene, sino que ésta no es el centro de atención. Para entendernos: es más importante escoger una buena formación que resalte nuestras virtudes y esconda nuestras carencias, que ser un verdadero "hacha" con los cañones. Por lo demás, merece la pena destacar otra vez el apartado gráfico y, como dato curioso, aconsejamos ver la original forma de presentar el desenlace final de una batalla. A aquellos que pudieron vivir aquella época, les traerá recuerdos, y a los que no la vivieron..., pues la conocerán gracias al especial ambiente conseguido. ●

Roberto Lorente





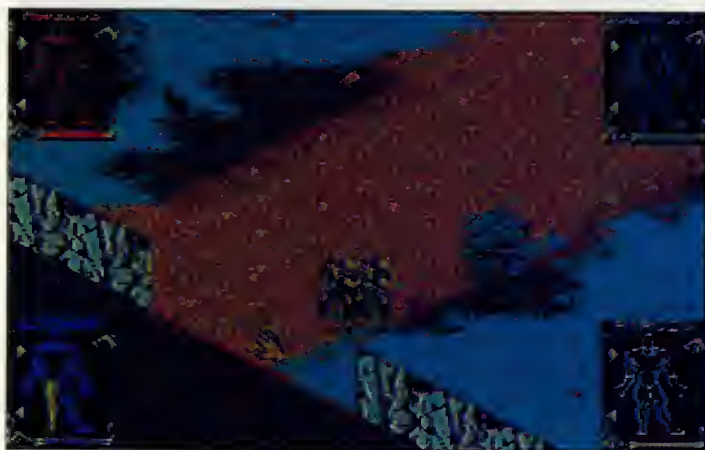
# *f* L A S H *b* A C K



## *Crónica de una Terrible Expedición Hacia la Luz* **SHADOWLANDS**

*Koranos ha caído. Su líder, el príncipe Vashnar, yace muerto y las hordas del Señor de las Sombras se han adueñado del vergel. Pero, el espíritu de Vashnar no descansa ideando su terrible venganza. Para ayudarlo en su empeño, se buscan aventureros que se introduzcan en las Tierras de las Sombras, en las Shadowlands, y acaben de una vez por todas con la tiranía.*





**E**stamos ante un juego de rol de los que marcan la diferencia. Se le puede calificar como uno de los mejores del género, tanto de los publicados en España como en todo el mundo. Y, si no fuera por la etiqueta de minoritario que esta clase de programas ha de soportar, sería ya todo un gran clásico y compartiría la élite con los reconocidos «Tetris», «Speedball» o «Lemmings».

La razón de que hoy hablemos de «Shadowlands» es el hallazgo inesperado de unos documentos inéditos. Efectivamente, se trata del diario de la expedición, donde cada uno de sus cuatro miembros anotaban las incidencias del camino.

Ante una obra de tamaño interés, no hemos podido evitar el recuerdo del pasado, aún no muy lejano para permitirnos revivir tales aventuras.

#### *-Día 135 del año 354*

Hoy he llegado a mi destino. El ambiente de aventura revolotea en el aire. Las tabernas están llenas de mercenarios.

Parece que todos hemos tenido el mismo sueño: un príncipe de una lejana tierra nos ha ido convocando en este mismo lugar. Es realmente sospechoso...

#### *-Día 138*

Las días pasan y la excitación aumenta. Sea la que sea lo que nos ha traído hasta aquí... está a punto de ocurrir. Ya somos varios cientos de desocupados emborrachándonos por las noches y holgazaneando durante el día. Pero, estamos seguros de que algo va a pasar muy pronto.

#### *-Día 140, al anochecer*

Hoy ha sido el día clave. De repente, todos comenzamos a andar, como hipnotizados, hacia uno de los sitios más tenebrosos de la zona. Los lugareños nos miraban incrédulos, sin embargo, nuestro paso no se detenía. Una voluntad etérea se había apoderado de nuestro cuerpo, que ya no nos respondía. Extraña sensación.

Por fin, llegamos a la entrada de las famosas Shadowlands. Allí estábamos todos, todavía sin saber muy bien la razón. Pude reconocer a algunos de mis compañeros de juergas nocturnas durante las pasadas noches. Parecían tan incómodos como yo, prisioneros de sus cuerpos.

De repente, todo se desvaneció. No puedo recordar nada más, sólo sé que hace unos momentos me he despertado. A mi alrededor,

únicamente quedan tres personas totalmente desconocidas para mí. Aún yacen, parece ser. Cuando termine de escribir, los despertaré. Me pregunto que habrá sido de los cientos de héroes que se encontraban antes con nosotros.

Por cierto, este sitio no lo conozco. Me temo que no voy a ser capaz de volver por mis medios a la aldea. Hay varios árboles (manzanos) y se oye claramente el alegre y bullicioso trinar de los pájaros.

#### *-Día 141, amanecer*

Después de hablar con mis recién encontrados compañeros, hemos concluido en que ninguno sabemos regresar al pueblo. Mal asunto. Algo hay que hacer. Guerrio ha dicho que la única salida parece ser una cueva que hay al norte de la zona, siguiendo el camino en que nos encontramos. No nos va a quedar más remedio que ir hacia allí, pero, tengo miedo de lo que podamos encontrar.

Por suerte, mis compañeros y yo no estamos indefensos. Dos de ellos, que se hacen llamar Luchor y Guerrio, son avezados combatientes. El tercero, Forcio, tiene una fuerza sobrehumana que le permite llevar cualquier clase de bultos y tampoco es malo en la lucha. Junto a mis capacidades mágicas, de las que Luchor también dispone, seremos rivales duros de pelar. Y más aún en cuanto hayamos adquirido algo de experiencia. No obstante, nuestro desconcierto ante la situación es grande...

#### *-Día 141, anochecer*

Por fin se nos han aclarado las ideas. Los cuatro hemos tenido la misma visión. Junto con

**Una voluntad etérea se  
ha apoderado del  
destino de los héroes,  
arrastrándolos  
inexorablemente hacia  
uno de los sitios más  
tenebrosos de la zona:  
las Shadowlands.**



# f L A S H b A C K



otros cientos de héroes, hemos sido convocados por Vashnar, un príncipe que quiere que rescatemos su cuerpo de los Shadowlands. Nosotros hemos sido los elegidos por llevar o cobo esa misión, tan secreta como peligrosa. Oro y riquezas nos esperan en caso de éxito; si fracasamos, no los necesitaremos.

Mañana entraremos en los colobozos descubiertos por Guerrio, pero, hoy hemos aprovechado por o provisionarnos con numerosos cosas en esto llonuro: monzones, polos -cuyo poder mágico no es desdeñable-, antorchas, e incluso un orco. Por cierto, desgrociodamente, los pochoritos que contaban hon resultado ser hostiles, pero no hon sido obstáculo poro nuestro acero, que así empiezo o desentumecerse.

## -Día 142, anochece -creo-

Estamos exhaustos. El día ho sido muy largo. Hemos visto seres que sólo nuestros sueños nos habían hecho temer... muertos levantados de sus tumbos. Es diabólico. De nuevo, nuestro otero no ho encontrado resistencia en su podrido corne.

Estos colabozos son bostante extraños. Hay poloncos que obren puertos, lodrillos deslizantes que al opretorlos revelan secretos... Vemos, odemás, unos singulares efigies que se oclivan al ser iluminadas.

También hemos observado trompos en el suelo, que al pisarlos oclivon meconismos ocultos. En uno hobitoción hobío cuatro dispositivos y nos tuvimos que repartir sobre ellos poro abrir los puertos.

Más adelante, encontré un volioso pergamino con un hechizo. Sin embargo, no lo hubiero podido coger sin la colaboración de

mis volientes compoñeros, que se desembozaron rápidamente de su duro vigilante.

En lo solo en lo que nos encontramos, hoy unos escleras hocio otro colabozo. Mucho me temo que allí encontraremos cosas peores, pero no me atrevo o comentar mis miedos con el resto del grupo.

Hocio aquí viene Forcio con un extraño objeto en su mono. Lo ho socado de un cofre. Más vole que lo guordemos paro más adelante. Como no estoy seguro de sobrevivir o todo la oventura, he convencido o mis compoñeros de que escriben en este diorio cuando yo no puedo hocerlo.

Quizó más odelante también nos... les seo de gron oyudo. Mis ojos se están cerrando... Apogoré lo antorcho poro no consumir su energía innecesariamente.

**Magius es el nombre de nuestro valiente protagonista. Éste, acompañado de los duros guerreros Luchor, Forcio y Guerrio, intentará rescatar al príncipe Vashnar de las peligrosas sombras.**

## -Día 143

Mogius y Luchor se encuentran en otro sitio. No sobemos cómo rescatarlos. En uno hobitoción, se pusieron sobre uno plotaforno poro obrir una puerta y, de repente, fueron teleportados. No sobemos qué hocer. Sin Mogius estamos perdidos. En lo puerto anterior, se le ocurrió tirar un objeto sobre uno plotaforno o través de unos agujeros. De esta forma, uno se cerró y pudimos coger una llove. Es muy sobio.

## -Día...

Yo he perdido la noción de los días. Lo espero. Como bien ha escrito Forcio, hoy estuvimos seporados durante un roto, pero solimos de lo prisión grocios a que nuestros compoñeros pisaron un sensor de presión.

Poco después del reencuentro, otros agujeros impedían nuestro poso. No sobíamos qué hocer, por lo que me entretuve con el pergamino que hobío encontrado. Resultó ser un hechizo de Bolo de Fuego y se me ocurrió que uno de los efigies podría ser lo que controloro lo aperturo de los agujeros, así que lonce un hechizo, que se reflejó sobre ello, poro eliminar el obstáculo. Efectivamente, los agujeros se cerraron y pudimos seguir nuestro ovonce. He descubierto que puedo recorrer el popiro tontos veces como quiero, siempre que tenga energía mágica. Por suerte, mi copocidad de absorción mejoro, odemás, lo puedo obtener de antorchas, polos y comido paro transferirlo después al hechizo. Hemos encontrado, también, un fuego con lo propiedad de recargar de magia cualquier objeto que se use en él. Creo que también podría usarse poro resucitor o olgu-





no de los nuestros en el caso, que espero que no ocurra, de que pereciera. No obstante, veo con más confianza nuestras posibilidades: los enemigos no son gran cosa, y eso que hoy hemos encontrado a una hermosa valquiria. Ahora también conoce nuestro encanto. En la sala en la que vamos a dormir, hay dos escaleras. Mañana decidiremos cuál tomar, aunque Luchor se decanta por la del norte.

*-Día...*

Como Magius estaba muy cansado después de tanto ajetreo, me ha encargado la escritura de los sucesos a mí, el gran héroe Luchor... reducido a simple escriba.

Forcio, Guerrio y yo hemos estado encerrados todo el día mientras Magius se debatía en nuestro rescate. Es justo ser agradecidos y por eso escribiré.

La separación ocurrió en una habitación con tres plataformas en el suelo. Magius nos pidió que nos colocáramos uno en cada una de ellas. En mala hora le obedecimos, pues sólo provocó que fuéramos transportados por medios mágicos a unas lóbregas celdas. Pasó mucho tiempo antes de que oyera a ese incompetente mago acercarse a mi prisión.

Después de que Magius me rescatara, tuvimos que matar a una especie de hombre de fuego para liberar a Guerrio, pues su luz impresionaba unas caras de la pared que Magius dice que activan mecanismos. El mago tenía razón y, al poco tiempo, Guerrio se libraba de su encarcelamiento.

El rescate de Forcio fue ligeramente más complicado, sobre todo por la presencia de un poderoso minotauro. Estoy seguro de que podría haber acabado con mis propias ma-

nos con el cornudo, pero, el hechicero se empeñó en lanzar sus ridículas bolas de fuego y ese aprendiz de Guerrio también quiso colaborar en el combate. No me conocen a mí, al grandísimo Luchor, ¡ja.

Mañana bajaremos una nueva escalera. Que tiemblen los siervos del mal. De todos modos, tuvimos algunos problemas para hacernos con la llave que abría la última puerta, pues las palancas tenían un resorte de corta duración. Ahora, tengo derecho al merecido reposo del guerrero.

*-¿Día 146?*

Estamos descansando delante de cuatro palancas, que sospecho volverán a dividir nuestros destinos. No sé qué nos espera más allá, pero creo que mis esperanzas anterio-

res eran infundadas. Estamos metiéndonos en la boca del lobo. Los parajes son cada vez más enrevesados. Además, ya no podemos volver atrás.

Nada más bajar a este nivel, tuvimos que atravesar una puerta que se cerró a nuestras espaldas. Luego matamos a varios enemigos, dejándolos salir poco a poco con la iluminación precisa. Uno de ellos tenía la llave que nos permitió continuar.

Más adelante, nos separamos y fuimos por cuatro pasillos paralelos, cada uno de los cuales contenía una llave y terminaba en una puerta. Por desgracia, no coincidían llave y cerradura, y tuvimos que lanzárnoslas unos a otros a través de unos estrechos huecos. ¿Qué mente retorcida puede haber diseñado estos calabozos?

*-Día 146, horas después*

Efectivamente, las palancas nos separaron. La habitación que me recibió tenía un transportador en su centro... al que no podía llegar. Lancé una bola de fuego por él y no sé qué ocurrió, pero se abrió la puerta.

Allí, me encontré con Guerrio, que había vencido a una horda de zombies tras iluminar un par de efigies para abrir su puerta. Al poco, salió de otra puerta Luchor, con rostro furibundo. No dio muchas explicaciones, pero tampoco se las pedimos al arrogante guerrero. Finalmente, vimos a Forcio forcejear con su puerta: sólo podría salir dejándolo todo. Le dije que lo hiciera para mantener la puerta abierta y ordené a Guerrio que sacara sus cosas, previo abandono de las suyas en nuestro pasillo. El plan fue un éxito. La moral ha vuelto con nosotros.

**Los cuatro hombres  
avanzan a través de  
multitud de calabozos  
repletos de misteriosos  
enigmas, extraños  
mecanismos y seres  
diabólicos que, hasta  
ese momento, sólo  
existían en sus sueños.**



# flashback



## -Otro día

Nuestra estimada amiga, el honorable Magius, yace con una leve herida. Me ha encomendada a mí, su amiga Guerria, la labor de registrar de nuestras avatares. En fin, procederé con mi cometido, que trataré de concluir con el mejor resultado.

Extraña lugar en el que nos hallamos. Cerca de nosotros, resplandece la luminosidad de un transportador mágico.

El altar a batalla aún permanece, pero la minotaura que vigilaba el transportador ya es historia gracias a los esfuerzos de los cuatro del grupo, aunque si esta la escribiera Luchador no sería así, estoy segura.

Sin embargo, para alcanzar esta sala, hemos tenido que hacer bastantes cosas extrañas. Primero, pulsamos unas palancas en estricta y crítico orden.

Además, pusimos cinco arcos en un lugar de ofrendas, según dedujo el insigne Magius. Incluso, hubimos de atravesar unos agujeros que sólo con la oscuridad devaraban a su pasante.

Como calafán, Luchador se encargó de pulsar una palanca de una sala en la que presume que tuvo que matar a siete zombies. La arrancancia de este hambre no nos ha traído todavía problemas, pero me he fijado en que el bueno de Farcia comienza a mirarla de una forma extraña.

En el pequeña inventaria que he pedido a Farcia que elabore, hemos encontrado cinco objetos de extrañas formas. Me da la impresión de que Magius, con toda su sabiduría y conocimiento, también ignora su utilidad. Tras este breve descanso, podremos ver qué nos espera...

## -Día 150

Hemos salido a la luz del sol. Gracias a ella, he podido determinar el día en que es-

**Tras un penoso viaje  
por las catacumbas,  
nuestros amigos,  
todavía maltrechos,  
han logrado salir a la  
clara luz del sol.**

tamos. Es esta, junto con la brisa que nos refresca el rastro, la única buena hasta el momento. En este instante, Luchador y Farcia sufren unas graves heridas; Guerria está también algo tocada y ya he sido el mejor parada de esta terrible jornada, con sólo algunas rasguños.

Estas minutos de reposa nos servirán para recuperar energías y usar otras tantas hechizas de curación en mis compañeras.

La cierta es que nuestra sorpresa fue bastante grande al volver a conocer la luz del sol. Estábamos en una especie de laberinto de matorrales. Por desgracia, sus habitantes eran perros infernales. Sólo a costa de numerosas heridas, descubrimos que lo más práctico contra ellos era usar proyectiles. Muy cerca de la salida, encontramos dos

llaves que algo más tarde usaríamos en otras tantas puertas. Además, activamos una palanca cuyas efectos, probablemente, descubramos en otra momento.

Pero, la más terrible de todas fue el enfrentamiento con un minotaura que poseía poderes mágicos capaces de arrasar al grupo. Parapetándonos en la esquina opuesta a su lugar de guardia, esperamos con paciencia que se acercara. Luego, le pagamos con su misma moneda.

Hemos encontrado otra de esas extrañas abjetas que llevamos recogiendo desde el primer calabozo.

## -Día 152

Mis compañeras están lo suficientemente recuperadas como para continuar la aventura, así que nos vamos a introducir por otras escaleras. Mis esperanzas están muy reducidas, la misma que la moral del grupo. Guerria ha perdido su buen humor y Luchador su arrogancia. Farcia es el único que parece tener intactas sus expectativas, pero me inclino a pensar que es por incansabilidad. Allí vamos.

## -Día 153

Apenas tengo energías para escribir algo, pero me he forzado a hacerla en mi turno de vigía. Al menos así resistiré el sueño. La jornada de hoy fue terrible.

Estamos en una especie de pirámide, crea que pasee la misma apariencia a las que hacían las antiguas. Aquí, habitan criaturas horribles: seres con su cuerpo enteramente vendado, venenosos escorpiones y sinuosas serpientes. La oscuridad es profunda y nuestras antorchas apenas la penetran. Pero, la





pear san las intrincadas enigmas. Primera, nas tuvimas que enfrentar a una con símbolos del Zadíaca. Mientras Farcia y Luchor iban pisanda sus sensares par arden temporal, Guerria avanzá hasta hacerse can una llave, que luego usamas para abrir la primera de dos puertas. La segunda la abrimos con una ofrenda de oro.

Tras tada esta, llegamas a un templo dande se nas reclamaba un sacrificio humana. La desesperación cundía en el grupo, pero, par suerte, Farcia descubrió un camina alternativa pasanda par una celda. Después, tuvimos que atravesar un pasadiza plagada de agujeras. Y, finalmente, llegamas a una puerta que cedía cuanda Guerria percibía un ladrillo flojo en una pared del narte. Aún así, si no hubiera sida par mis habilidades mágicas y mi hechizo de paralizar, na hubiéramas padida praseguir el rescate.

Mañana continuaremas, pera antes de que mis ajas terminen de cerr...

#### *-Siguiénte jornada*

Me ha pedida Magius que escriba la que he mas hecha hay. A mí na se me da muy bien esta, pera la intentaré. Ya escribí atra trazo antes, pera muy carta.

Magius es muy lista y puede leer las "feraglijicas" (a alga así) y gracias a esa encantrá cuatro llaves can las que abrimas cuatro puertas. Sin embargo, tuvimas que matar unas peras que Magius llama dioses Anubis. Luego, me fui sala, mientras mis amigas (san mis amigos, aunque Luchar na es muy buena) me abrían una puerta. Me dijeron que tirara todo y yo na quería pero lo hice. Luego tuve que luchar cantra das hombres-tara sin nada, pero

las vencí. Así, cagí das llaves y abrí la puerta para que mis amigas vinieran. Ellas me trajeran mis casas tirándalas por el portal mágica.

***Una enorme silueta  
oscurece por completo  
la escena, no se sabe  
qué puede ser, pero,  
sin duda, comienza la  
batalla definitiva.***

En este mamenta, hemas bajada y estamos en una habitación con "cuatra sitias de pisar". Ha dicha el gran Magius que necesitaremos entrar en ellas tados a la vez y cada una en el suya -a alga muy parecida-. Ya na sé si sabré hacerla.

#### *-Otra jornada*

Magius ha insistida mucha en que nas turnáramas para escribir en el diaria, ya que, según él, tadas estamos muy cansados. Otra vez me vea reducido a esta candición, casa que sála acepta par la necesidad que tenemos del bruja.

Seguimas en esta especie de pirámide, ahora cerca de unas nuevas escaleras. La primera puerta cerrada que encontramos se abría iluminando una efigie de una celda.

La segunda, apaganda las antarchas. Luego, el mago lanzó un hechiza a través de un portal mágica y el agujera se cerró permitiéndanas el pasa.

Más adelante, valvimas a precisar de su hechicería para entrar a un compleja de acha habitaciones. A partir de aquí na me percaté muy bien de lo que ocurría, por supuesto, porque no merecía mi atención.

Crea que el simple de Farcia cansiguía, de nueva, una llave, que le permitía abrir una puerta de la que abtuva atra, la cual ya abría la que conduce a la sala en la que ahara darmitan mis tres compañeras. Guerria, también atra vez, huba de pulsar un ladrillo suelta para que unas agujeras desaparecieran. ¡Bah!

Ya hice la más difícil: atravesé un pasilla llena de trampas, que sála podía cerrar arrajanda una maneda a las sensores de presión que había tras cada una. Luego puse tres manedas en un afertaria y mis camaradas pudieron reunirse canmiga sin más sudares.

Na tenga rivales en estas sitias. Soy el más fuerte del grupa. Si na fuera par mí, no sé qué sería de las atras.

#### *-Día siguiénte*

Crea que nas encontramos en una especie de templo. Luchar ha sido herida de gravedad: na es tan buena luchanda cama piensa, y si na fuera par Guerria na hubiera sa brevidida al día de hay.

Estay muy cansada y empieza a pensar que no vamas a salir de estas terribles Shadowlands. No tenga muchas ganas de seguir con este diario que comencé con tanto entusiasmo. Esas primeras líneas...



# flashback



Las enigmas o las que nos enfrentamos son realmente terribles. Por lo que proseguir nuestra comina, tuvimos que meter tres manederos en otros tantos rincones en una pequeña habitación del este. Pero, por lo que llegar a ello, hubo que buscar dos llaves.

Por lo que uno de ellos tuvo que lanzar un hechizo con el tiempo exacto y lo puntería perfecta. Así la hice y, o continuación y tan rápida como pude, pulsé el palanque que estaba situado a mi izquierdo.

Por lo que, el acceso a estos salones lo conseguimos abriendo una abertura en un pasadizo; pero la cual costó con que Guerra se acercara a una esquina de una habitación desierta. Son realmente sorprendentes las mecánicas de estas territorialidades. Los salones se encuentran repletos de trampas que se activan con luz: hoy que andar con pies de plomo. Extremadamente las precauciones. Farcia me comunica ahora el resultado del inventario que ha realizado. Tenemos nueve de esas extrañas abjetas. Nos pesan mucha, sin embargo, no crea que sea sabio abandonarlos ahora.

## -Día 159

Nuestra eminente Magius dice que estamos en el día 159. Llevamos en estos inhóspitas tierras la friolera de dos semanas y se me han hecho como dos años.

De nuevo, las rayas del sol calientan nuestras mejillas. Hemos salido de la pirámide usando las misteriosas abjetas que habíamos arrastrado durante toda la expedición. Resultaron ser llaves, qué curioso.

El último piso estaba formada por numerosas habitaciones, todas separadas por puertas que se abrían con nuestras preciadas pa-

sesiones. Cada sola tenía sus habitantes, pero, con lo prudente estrategia ideada por Mogius -cada vez avanzaba una sola del grupo hasta abrir el siguiente puerto- operamos conseguimos hacernos.

Luchar está muy recuperada de sus heridas, aunque hay que resultarlo un poco. El teletransportador que nos ha traído hasta aquí estaba protegido por un dios-perro que lanzaba sus terribles proyectiles.

Fue el enemigo más duro de cuentas hemos encontrado hasta ahora, pero me pude escurrir pegado a la pared y obotirla después. Allí había un alfiler y sabre él un o llave que cogió Magius.

Ahora estamos en uno solo cuyo puerto nos separa de un frondoso bosque. Farcia y Mogius se fueron a explorarlo, y un poco más tarde estaban de vuelta. Me comentaron que había un terrible minotouro escondido entre los árboles. Vamos a descansar y mañana daremos buena cuenta del hambre-tara. Espera a estar siendo demasiado optimista.

## -Día 161 -supongo-

Pueda ver un palacio cerca. No sé qué nos espera en su interior. Apenas logra sostenerme: las quemaduras y las numerosas heridas no me permiten el mínima movimiento. Y soy el que se encuentra en mejor estado. No debía dejar que mis párpadas se cierran, pues sería nuestra muerte.

De vez en cuando, se acerca una de esas terribles perras del infierno. Por suerte, ya soy el mago novicio de hace algunos días y mis hechizos acaban con ellas casi sin dificultad. De cualquier forma, espero poder mantenerlos a raya, por lo menos hasta que mis compañeras se recuperen...

Ha sido tremendamente duro el trabajo de lo que: estaba repleto de minotouros y hombres de fuego que nos confundían con sus ardientes disparos. En el extremo apuesto o lo introdujo, vimos el teletransportador que nos ha conducido a este jardín.

Seguendo mis consejos, el grupo lo otroveó de uno en uno procurando pasar desapercibidos en la oscuridad; ninguno lo logró, pero entre la confusión muchos enemigos perecieron obotidos por sus propias comodidades.

Días míos, crea que he adivinado algo. No debería escribir más, pero tampoco sé que hacer. No era un perro, ni un minotouro... no sé qué puede ser. Tiene una enorme silueta redondeada. Me temo que comencio a verlo definitivamente, así que puedo escribir algo...

-En este punto el dibujo parece cortado muy bruscamente-

## -Día 254 del año 396 después del Regreso

He encontrado este viejo libro en el desván. Parece un diario... mío. Impasible, no me ha pasado nunca. Quizá fuera una broma de mi juventud. Escriba estas líneas por lo que continuar con esa fantástica historia.

La verdad es que no se me ocurre qué escribir. Debía ser mucho más imaginativa hace cuarenta años. Ahora soy sólo una vieja rica cuya existencia se esfuma.

Sin embargo, después de esta vida de lujos y riquezas, me hubiera gustado disfrutar de una aventura así.

Me pregunta... ¿de verdad ocurrió la escrito? Por lo que, voy a llevar este extraño objeto al sabio. Estaba en el diario. Ya diría que es de procedencia egipcia... ●

Fernando Herrera González



# Sólo para adictos.



## Este número, Micromanía te va a atrapar...

Porque los tentáculos nacidos de la mano del Dr. Fred invaden nuestros ordenadores dispuestos a proporcionarnos horas y horas de entretenimiento en «Maniac Mansion 2. Day of the Tentacle».

- El Mega CD llega a nuestro país para arrasar con todo lo conocido hasta la fecha y atraer a todo el mundo con sus grandes juegos.

- Las chicas más impresionantes en un videojuego llamado «Cobra Mission», en las poses más sugerentes y con todo su encanto al descubierto.

- La mansión en la que se han reunido seis personas espera impaciente que alguien desvele el misterio que envuelve a su propietario. Solo tú estás en condiciones de descubrirlo en «The 7th Guest».

- Gracias a un novedoso chip implantado en el cerebro de las personas, se puede controlar la voluntad de la gente, aspecto del que se aprovecharán ciertos elementos de la sociedad en «Syndicate».

- Descubrirás mundos increíbles, llenos de magia y fantasía, en un recorrido por el caminar de los juegos de rol en nuestro país, con una guía para estar al día de lo que hay en cuanto a esta apasionante forma de jugar.

- Y tendrás lo último aparecido en el mundo de las consolas: «Mortal Kombat», «The Addams Family 2», «Jungle Strike», «Chuck Rock 2: The Son of Chuck»...

**Ya a la venta por sólo 225 pesetas.**



# Pshop

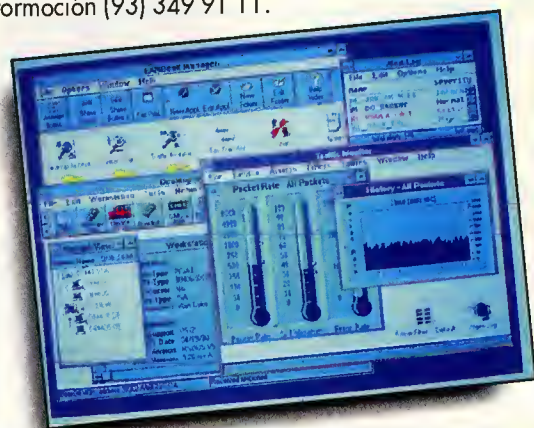


## KODAK COLOREASE PS: EL COLOR PERFECTO

En el CeBit 93 Kodak presentó lo Colorease PS. Uno impresor térmica de sublimación en color que permite dar una calidad fotográfico a las imágenes con las que trabaja. Lo Colorease PS alcanza una resolución de 300 puntos por pulgada, imprime en papel y transparencias e incluye lenguaje Postscript 1 y 2. En su interior encierra un procesador SUN o 40 Mhz, 16 megas de RAM y 120 MB de disco duro. Además es posible su conexión a cualquier tipo de ordenador gracias a que posee interfaces serie, paralela, Apple, Ethernet y SCSI. Le acompañan drivers para Macintosh y Windows y su precio final recomendado por el fabricante es de 1.400.000 pesetas. Para más información podéis llamar al (91) 637 20 13.

## GESTIÓN COMPLETA PARA ESTACIONES DE NOVELL

La nueva versión de LANdesk manager para Windows 3.1 ya está disponible en nuestro país. Con esta aplicación se pueden gestionar completamente los nodos de una red Novell Network 3.11 tanto en Ethernet como en Token Ring. LANdesk Manager incluye un panel de control, un monitor de tráfico, un monitor de aplicaciones y un monitor de servidor. Los precios de este importante herramienta son de 154.000 pesetas, 450.000 y 1.500.000 para uno, cuatro y veinte servidores respectivamente. Para más información (93) 349 91 11.



## ACTUALIZACIÓN DE HARDWARE

Es común la actualización de software pero pocas compañías hacen lo que está haciendo Iomega. Esta compañía ha anunciado un programa para sustituir sus equipos antiguos por los nuevos productos de la compañía con descuentos de hasta un 40 por ciento. En el caso de los unidades de discos ópticos se puede intercambiar cualquier disquetero antiguo por uno floptical con un importantísimo descuento. Iomega ofrece un número de teléfono gratuito para todos los usuarios que estén dispuestos a apuntarse a los nuevos tecnologías o cambio de sus equipos obsoletos: 900 99 49 10.

## PHOTOSHOP EN WINDOWS

La versión más reciente del popular programa de retoque de imágenes de Apple Macintosh ha sido trasladado al entorno Windows de PC. «Photoshop 2.5» es una herramienta que permite importar, editar y retocar, cualquier imagen en cualquier formato. Adobe Photoshop 2.5 soporta EPS (Postscript

Encapsulado) y ofrece funciones profesionales de preimpresión como edición en pantalla en modo CMYK. La versión 2.5 de Adobe Photoshop para Windows es compatible con la de Macintosh en facilidad de traslado de ficheros y su precio recomendado es de 147.600 pesetas.

Para más información (91) 384 86 00.





## KODAK PCD WRITER 200

Se acerca el momento en el que podremos grabar nuestros propios discos compactos. Los equipos que tienen capacidad para ello comienzan a proliferar en los catálogos de las compañías más tecnológicamente avanzadas. Kodak tiene disponible el PCD Writer 200 que es un equipo capaz de grabar CD Rom, CD Audio, CD Rom (XA) y CD I. El sistema sólo está disponible de momento para MS DOS pero en breve lo estará para Macintosh y Windows. Este equipo tiene un precio de 800.000 pesetas y los discos vírgenes 4.000 pesetas. Para más información podéis llamar al teléfono (93) 415 35 27.

## WORDPERFECT OFFICE 4.0 SHIPS

Acaba de salir a la venta WordPerfect Office 4.0 para Windows, DOS y Macintosh. Esta aplicación consistía en correo electrónico, calendario personal y agenda para grupos. Ahora, la versión 4.0 incluye varias utilidades de mensajería electrónica destinadas a redes. Con WordPerfect Office se mantiene una total compatibilidad en intercambio de ficheros con WordPerfect 5x, el popular procesador de textos, y, al estar destinado este paquete a empresas con varios equipos conectados en LAN, permite que los datos sean compartidos entre unas y otras máquinas. Si queréis más información podéis llamar al teléfono (93) 280 00 20.

# CONSIGUE <sup>MICRO</sup>pcmanía LAS MEJORES OFERTAS PARA TU PC

LLAMANDO AL TELEFONO

**91 380 28 92**

GASTOS DE ENVIO POR CORREO  
- 250 -

GASTOS DE ENVIO URGENTE  
- 750 -

O VINIENDO A TUS TIENDAS

**CENTRO MAIL**

<b>MADRID</b> Pta. del Rol Tel: 527 82 25	<b>MADRID</b> Calle Montero, 32, 2º Tel: 522 49 79	<b>BARCELONA</b> Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10	<b>ZARAGOZA</b> C/ Cent. Comercial Independencia Local 100 B-2, Planta Alta Tel: 21 82 71	<b>SALAMANCA</b> Calle Toro, 84 Tel: 28 18 81	<b>Dos Hermanos SEVILLA</b> Calle Las Morenillas, 8 Tel: 586 78 64
<b>Fuengirola MALAGA</b> Calle Alameda, 5 Tel: 68 25 82	<b>BURGOS</b> Av. Reyes Católicos, 18 Tel: 24 05 47	<b>Tres Cantos MADRID</b> Tras el edificio El Zoco (Posterior) Av. Colmenero Viejo Tel: 804 08 72	<b>BADALONA</b> Calle Soledad, 12 Tel: 464 46 97	<b>BARCELONA</b> Plaza D'Osca, 11 Tel: 412 63 11	<b>BILBAO</b> Pza. de Arriquiribar, 4 Tel: 412 63 11

### PC 3 1/2 OFERTAS OFERTAS

BLACK CROWN- 3495	BUSH BUCK- 2595	EL PADRINO- 2995	ELVIRA (arcade)- 2495	ESPAÑA 92- 1495	F 14- 2495
SHADOW SOCCER- 2495	LARRY I- 3795	HEART OF CHINA- 4995	KNIGHTS OF SKY- 3495	F 15 II- 3995	M1 TANK PLATOON- 3995
SHANGAI- 3495	SPACE QUEST IV- 3995	WINTER SPORT- 1495	ATOMINO- 995	4D BOXING- 1495	4D DRIVING- 1495
ROGER RABBIT- 1995	ROCKETEER- 1495	HOME ALONE- 1495	ARMOURGEDON- 1495	5 GREAT GAMES- 1995	ELVIRA- 2495

### 975 PC 3 1/2 OFERTAS 975

KICK OFF II	MANCHESTER UNITED	MANCHESTER EUROPA	ENMANUELLE	GEISHA	FIGHTER COMMAND
-------------	-------------------	-------------------	------------	--------	-----------------

### NOVEDADES

### NOVEDADES

SHADOW OF THE COMET- 5650	KGB- 6490	LOST IN LA- 5150	FLASH BACK- 5990	CASTLE OF DR. BRAIN- 5650	WAX WORKS- 4625
DAY OF THE TENTACLE- Cons	TASK FORCE- 7700	ULTIMA VII- 7990	SPACE HULK- 6990	STRIKE COMMANDER- 7990	DUNE II- 6490

HAZ TU PEDIDO YA EN EL (91) 380 28 92



# Consultorio

## ROL

### ELVIRA

He conseguido los seis lloves y he obierto el cofre de Emeldo. También tengo lo corono pero no sé qué hocer con ello. ¿Podríois decirme cómo se moto al engendro de piedro? ¿Cuóles son los objetos necesarios pora destruir o Emeldo?

ÁNGELES MARTÍN (MADRID)

Debes poner la corona en la cabeza del caballero, con lo que este soltará la espada con la que podrás acabar más o menos fácilmente con el engendro de piedra. Por supuesto, Emelda es mucho más difícil de matar. Vas a necesitar mucha habilidad y la espada, la estaca, el martillo y los polvos del vampiro.

## AVENTURAS GRÁFICAS

### MANIAC MANSION

¿Cómo se obre lo puerta metólica que hay en el primer piso?

RAFAEL REQUENA (MARBELLA)

La llave que abre la puerta se encuentra colgada de una vieja

lámpara, pero está muy alta para poder alcanzarla. Como la lampara es de cristal, la solución es reproducir con el aparato de música, que Bernard puede coger en la habitación de la lampara, un sonido lo suficientemente agudo como para romperla. En una de las habitaciones superiores podrás grabar dicho sonido, con lo que sólo tendrás que ir a la sala de la lámpara y reproducirlo con la pletina.

## VIDEOAVENTURA

### GODS

Al comienzo del tercer mundo del cuorto nivel, no consigo overiguar cómo puedo coger una "treasure key" que se encuentra en el fondo de un foso. ¿Es pre-

ciso cogerlo, o se puede seguir odelonte sin ello?

ANTONIO VEGA (HUESCA)

Esa llave es necesaria para pasar al siguiente mundo. Lo que debes hacer nada más entrar en este mundo es caminar hacia la derecha y obtener una lanza matando a un enemigo. Sube por la escalera, y una vez arriba, deja que un ladrón baje por el foso y recoja la llave. Para arrebatarle la llave, tendrás que chocar contra él, con lo que el ladrón será destruido y podrás recogerla.

## ESTRATEGIA

### DUNE

¿Hoy olguno monero de dor los armos del costillo Atreides o

los Fremen?, ¿Qué puedo hocer poro que no me conquisten ton fócilmente los sietchs?

MARTIN CABALLO (LA CORUÑA)

Para dar las armas del castillo a los Fremen sólo tienes que enviar uno o varios grupos al castillo, y una vez que estén en el, utiliza el menú habitual para dar órdenes, intercambiar armas, etc. La facilidad o dificultad con la que los Harkonnen conquistan un sietch depende del número de Fremen, de sus armas y, sobre todo, de su entrenamiento militar, así que lo mejor para presentar dura batalla a las hordas Harkonnen es que los Fremen tengan el máximo tiempo posible de entrenamiento a las órdenes de Gurney Halleck.

## ARCADE

### SPACE ACE

¿Cómo se paso lo octovo esceno, en lo que sole el bichejo púrpuro?

ISMAEL IRANZO (SAN SEBASTIAN)

Aprieta el cursor hacia abajo y cuando se frene, mueve el cursor hacia la derecha.

Para obtener respuesta a vuestras dudas no tenéis más que remitirnos una carta a la siguiente dirección:

PCMANÍA  
SECCIÓN CONSULTORIO  
HOBBY PRESS S.A.  
C/ De las Ciruelas nº 4  
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid

Para agilizar la publicación de las respuestas es importante que indiquéis en el sobre sección «CONSULTORIO», especificando además el TIPO DE PROGRAMA -simulador, aventura gráfica, rol a arcade- acerca del que realizáis la consulta.



## CONCURSO INTERNACIONAL «STUNT ISLAND»

## ¿CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!

### BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista PCMANÍA, que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar la Tarjeta de Participación "CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»" que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección: HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos, 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO «STUNT ISLAND»**

b) Adjuntar a la Tarjeta de Participación el "Cupón Concurso «Stunt Island»" de la revista (no serán válidas fotocopias).

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.

3.- Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores, a la difusión gratuita de su trabajo.

4.- El Jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de PCMANÍA), y Ernesto F. Maquieira (Product Manager de «STUNT ISLAND», ERBE SOFTWARE).

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Ahora PCMANÍA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción a ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.



**3º PREMIO:**  
Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un ganador, que obtendrá como premio: una camisa de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por el mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

**2º PREMIO:**  
**GANADOR NACIONAL**  
Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un ganador Nacional que, además de representar a España en el concurso internacional, será premiado con una cámara de video.

**1º PREMIO:**  
**GANADOR INTERNACIONAL**

Entre todos los ganadores de los diferentes países a concurso se elegirá al ganador internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.



CUPÓN CONCURSO STUNT ISLAND  
PCMANÍA



# Recibe **pcmanía** cómodamente en casa todos los meses y consigue este práctico regalo para guardar tus discos



El Disk Book <sup>TM</sup> que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.

Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

## **pcmanía**

**Todo un mundo. A tu alcance.**

Puedes adquirir también tu Disk Book <sup>TM</sup> sin suscribirte al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.



Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva



# cómodamente en casa sigue este práctico regalo por tus discos

El Disk Book <sup>TM</sup> que te ofrecemos como regalo  
de suscripción tiene una capacidad  
de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.



Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva  
al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64

Respuesta Comercial  
Autorización n.º 7427  
B.O.C. y T. n.º 81  
de 29 de agosto de 1986

No  
necesita  
sello. A  
franquear  
en destino

**HOBBY PRESS, S.A.**  
Apartado n.º 8 F.D.  
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

Respuesta Comercial  
Autorización n.º 7427  
B.O.C. y T. n.º 81  
de 29 de agosto de 1986

No  
necesita  
sello. A  
franquear  
en destino

**HOBBY PRESS, S.A.**  
Apartado n.º 8 F.D.  
28100 ALCOBENDAS (Madrid)



Recibe **pcmanía** MICRO todos los meses y consi para guarda



Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

**pcmanía** MICRO

Todo un mundo. A tu alcance.

Puedes adquirir también tu Disk Book <sup>TM</sup> sin suscribirte al de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

PC-11

Recibe **pcmanía** MICRO en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 7.800 pesetas, lo que me da derecho a recibir gratuitamente la carpeta portadiscos 3 1/2" "DISK BOOK". (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra oferta de suscripción).

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha Nacimiento \_\_\_\_\_

Apellidos: \_\_\_\_\_

Domicilio: \_\_\_\_\_

Localidad: \_\_\_\_\_ C.P.(\*) \_\_\_\_\_

Provincia: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_

(\*) Es importante que no olvide el código postal.

#### FORMA DE PAGO:

☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.

☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.

Suscripción **Pcmanía**. Giro N° \_\_\_\_\_

Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.

(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)

☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

☐ Tarjeta de Crédito N° \_\_\_\_\_

☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS

Nombre del Titular (si es distinto): \_\_\_\_\_

Fecha caducidad de la Tarjeta: \_\_\_\_\_

#### SUSCRITORES DE CANARIAS:

☐ Correo ordinario.

☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)

(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)

Fecha y Firma

PC-11

Pide tus números atrasados y tapas para conservar

**pcmanía** MICRO

☐ Deseo recibir al precio de 650 pesetas los siguientes números de **Pcmanía**:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

☐ Deseo recibir las tapas de **Pcmanía** al precio de 950 pesetas.

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha Nacimiento \_\_\_\_\_

Apellidos: \_\_\_\_\_

Domicilio: \_\_\_\_\_

Localidad: \_\_\_\_\_ C.P.(\*) \_\_\_\_\_

Provincia: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_

(\*) Es importante que no olvide el código postal.

#### FORMA DE PAGO:

☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.

☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.

Números Atrasados **Pcmanía**. Giro N° \_\_\_\_\_

Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.

(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)

☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

☐ Tarjeta de Crédito N° \_\_\_\_\_

☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS

Nombre del Titular (si es distinto): \_\_\_\_\_

Fecha caducidad de la Tarjeta: \_\_\_\_\_

Fecha y Firma



# El Final de un Imperio...



KGB es una marca registrada de Virgin Games, Ltd.  
© CRYO ©1992 Virgin Games, Ltd.  
Todos los derechos reservados



Disponible en PC

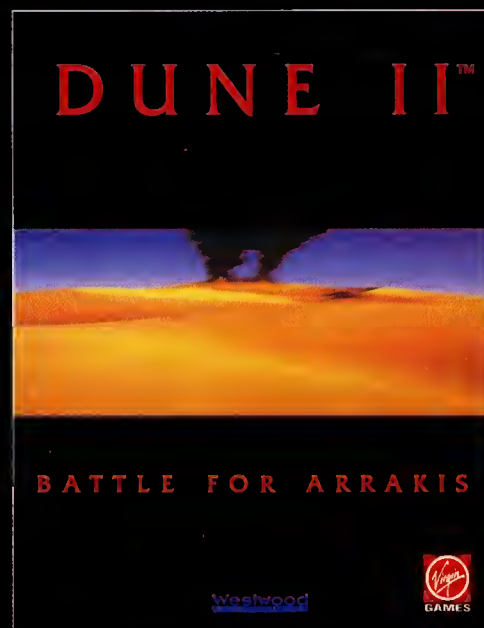
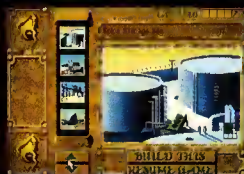


# ... El Nacimiento de una Dinastía

Aquel que controle la Especia...  
controlará el Universo

Una simulación del mejor libro de Ciencia Ficción de todos los tiempos, creada por los productores de "The Legend of Kyrandia".

Disponible en PC



DUNE es una marca registrada de Dino de Laurentiis Corporation, con licencia de MCA/Universal Merchandising Inc. ©1984 Dino de Laurentiis Corporation.  
Todos los derechos reservados. © Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados. (P) 1992 Virgin Games Ltd.



¿Te atreves a ser el 7º Invitado?

Disponible en CD

Verano de 1940. Revive  
la batalla crucial de la  
2ª Guerra Mundial

Disponible en PC

Distribuidos por:  
**Arcadia**  
software, s.a.

